# 电子游戏与电脑游戏

TV & PC

# 科学时代

全彩

2000.7

# 全身"心"投入E3世界

## 中国国际电子娱乐展

China International Electronic Entertainment Expo

**时　　间:二○○○年十一月三日至十一月六日**

**地　　址:中国广东深圳市高新技术成果交易会展览中心**

**主办单位:中国电子商会、深圳市经济发展局**

**承办单位:中国国际电子娱乐展组委会**

**展品范围:**

1. 电脑游戏软件、专用游戏机软件
2. 各种游戏机设备、个人终端游戏机设备
3. 电脑外设(各种板卡、声卡、显示卡、光驱、软驱、扫描仪等)
4. 游艺器材、电动玩具
5. 舞台设备、音响设备、电脑点歌系统
6. 配套产品:液晶显示屏、硅胶按键、操纵杆、相关模具等

**报名方式:**

1. 从即日起开始报名,参展商填写参展申请表并加盖单位公章后,寄(或传真)至组委会。
2. 展会费用一律预收,在收到参展商申请表后,组委会将在一周内回复并发给参展商确认书和参展手册。
3. 展位分配原则:(三优先)优先报展、优先付款、优先分配展位的原则。
4. 除非参展商申请不获组委会接纳、否则已收展位费用一律不退。

**组委会将通过以下各种方式,多渠道地组织好参观人员,保证本届展会的展览效果。**

- 国际互联网知名网站推介
- 电视台、电台及报刊广告
- 新闻发布会
- 专业媒体广告
- 邀请函、请柬、参观卡免费派送
- 展览会会刊

**参展费用**

1. **标准展位:** 3m×3m=9㎡

A. **中国企业:**
RMB6800元/展位、展期
(双开口位加收300元)

B. **中外合资合作企业:**
RMB8000元/展位、展期

C. **外资企业:**
2800美元/展位、展期

2. **空场地**(36㎡**起租提供地毯**)。

A. 中国企业:RMB700元/㎡

B. 中外合资合作企业:RMB800元/㎡

C. 外资企业:300美元/㎡


**中国国际电子娱乐展览会组委会**

地址:中国·广东·深圳市深南大道6007号创展中心大厦1318号

电话:0086-755-3867300(十六线)　3867093

传真:0086-755-3867307　3867302

E-mail: IEIG@IEIG. com.


欢迎通过E-mail网上报名

科学时代 2000.7 期

(总第 56 期)下半月版

| | |
|---|---|
| 主办单位 | 海南省科技咨询服务中心 |
| 出版 | 科学时代杂志社 |
| 编辑 | 科学时代杂志社编辑部 |
| 顾问 | 常志海 吴天任 |
| | 罗治英 九双增 |
| | 黄宗道 林 英 |
| | 邢定桓 林维纲 |
| 社长兼总编辑 | 陈日岷 |
| 副总编辑 | 肖滏龙 卢 克 |
| | 冠 文 |
| 策划总监 | 孔 良 |
| 执行主编 | 卢 克 |
| 执行副主编 | 冠 文 |
| 本期责编 | 陈 宇 |
| 美术编辑 | 薛 霜 |
| 国际标准刊号 | ISSN1005 - 250X |
| 国内统一刊号 | CN46 - 1039/G3 |
| 国内总发行 | 重庆市邮政局(所) |
| 订阅零售 | 全国各地邮局 |
| 邮发代号 | 78 - 117 |
| 邮购地址 | 北京清河邮局 062 信箱 |
| 邮编 | 100085 |
| 出版日期 | 2000 年 7 月 1 日 |
| 印刷 | 中国人民解放军第七二一三工厂印刷 |
| 广告许可证 | 琼工商广字 04 号 |
| 读者热线 | 010 - 62924382 |
| 广告发行部 | 0351 - 7066387 |
| 定价 | 7.90 元 |


《梦幻总动员 7》

128 面彩页

近日面市，敬请期待！

# 科学时代（半月刊）

# 电子游戏与电脑游戏

## 业界新闻 ANGEL

业界最新动态报道 ······ 2

新作发售一览表 ······ 5

## 热作直击 DRAGON

燃烧战车 2(PS2) ······ 6

恐龙危机 2(PS) ······ 12

格兰蒂亚 2(DC) ······ 14

## 新作速报 ANGEL

郑问之三国志(PS2) ······ 16

玛莉奥故事(N64) ······ 17

F1 世界锦标赛(DC) ······ 18

铃之物语(PS) ······ 19

丑闻(PS2) ······ 20

EXTITE STAGE 2000(PS) ······ 21

凶犯缉察组(PS) ······ 22

劳动陆行鸟(WS) ······ 23

## 超攻略道场 E·T、DRAGON、ANGEL

超级机器人大战 α(PS) ······ 24

幻想大陆战记(PS) ······ 26

黑色细胞(SS、DC) ······ 32

经典回顾 ······ 44

秘技库 ······ 46

## 纵横四海 驰骋、DRAGON

梦幻世界的特型明星们 ······ 48

四格漫画 ······ 59

PS2 进化论 ······ 61

最终幻想Ⅸ连续报道 ······ 70

海外 DC 新动向——Bleem Cast ······ 80

当今热点 ······ 82

周边欣赏 ······ 84

## 编读往来 NEO

恶魔酒吧 ······ 86

## 网海纵横 CARL WANG、DRAGON

出访“世嘉华瀚游戏站”印象 ······ 88

## 信息专页

信息 ······ 89、90、91、92、93、94、95、96、97、98

HTTP://WWW.NEWTYPE.COM.CN
NEWTYPE 网络社区
《电子游戏与电脑游戏》
《电子游戏广场》 《梦幻总动员》

NEW TYPE 网络社区
HTTP://WWW.NEWTYPE.COM.CN
电视游戏 动画漫画
电影日剧 专题讨论
欢迎您访问！
首页 论坛 游戏 动漫 文化 文库 交友 网站搜索 挑战极限

NEWTYPE 网络社区新闻每日更新

# EXPRESS

http://www.newtype.com.cn

## HARD WARE SCEI 正式发表便携型 PS 主机!

6 月 8 号 SCEI 除了发表了 PS2 专用硬盘外，还发表了他们的便携型 PS 主机 -“PS ONE”

PS ONE 是 SCEI 将要推出的便携型 PS 主机，他的体积是现行 PS 主机的 1/3，保留了全部的游戏功能，另外还对应 PS 的部分外设。玩家可以把他放在旅行包里带到任何地方进行游戏。另外，SCEI 将推出对应 PS ONE 的液精屏幕和移动电话的接驳设备，这将使 PS ONE 的功能进一部强化。

### PS ONE 的规格如下

主机型号：SCPH－100
主机规格：
长度：193 毫米　宽度：144 毫米
厚度：38 毫米　重量：550 克
配带附件：
震动手柄 ×1　AV 线 ×1
电源线 ×1

价格：15,000 日圆

## TOPICS 最新主机出品调查

本月我们推出机种硬件调查结果，下图是到 2000 年 3 月末为止，市场上所能见到的游戏主机出品调查（全部数值由厂商提供）。

这一年来卖得最好的就是 GB，99 年 11 月发行的《口袋妖怪金（银）》为 GB 销售猛增作出了巨大贡献。还有，99 年 6 月降价的 DC 在日本国内销售出 110 万台，wonder swan 也卖出了 100 万台。本次调查最引人注目的当数是 PS2 了。它从发行日 3 月 4 日算起约 1 个月内已卖出 140 万台！而到现在 5 月 2 日止就已达到 180 万台（SONY 公司发表），可称来势汹涌。在大作陆续登场的夏季，这股势力定会发生变化，大家要注意啊！

## 最新主机发售数量

1999 年 3 月、1999 年 9 月及 2000 年 3 月的比较

| | | | |
|---|---|---|---|
| 日本国内 | 任天堂 | GAMEBOY *1 | 2397 万台/2534 万台/2815 万台 |
| | | NINTENDO64 | 436 万台/492 万台/530 万台 |
| | SCEI | PLAYSTATION | 1526 万台/1663 万台/1740 万台 |
| | | PLAYSTATION 2 | 141 万台 |
| | SEGA | DREAMCAST | 90 万台/140 万台/200 万台 |
| | SNK | NEOGEO POCKET *2 | 30 万台/50 万台/55 万台 |
| | BANDAI | WONDER SWAN | 40 万台/115 万台/140 万台 |
| 其他国家 | 任天堂 | GAMEBOY | 5536 万台/6184 万台/6842 万台 |
| | | NINTENDO64 | 1974 万台/2380 万台/2583 万台 |
| | SCEI | PLAYSTATION | 3916 万台/4858 万台/5552 万台 |
| | SEGA | DREAMCAST | 60 万台/380 万台 |
| | SNK | NEOGEO POCKET | 35 万台 |

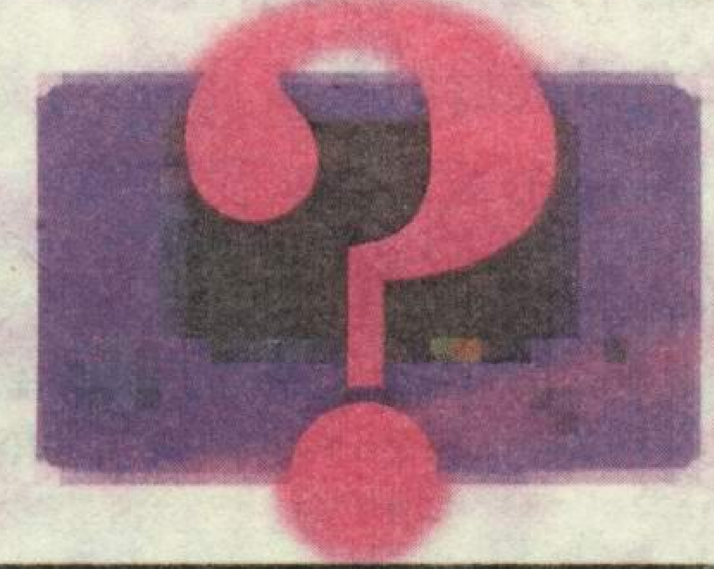
＊1：GAMEBOY、GAMEBOY POCKET、GAMEBOY LIGHT、GAMEBOY COLOR 的销售数量合计。
＊2：NEOGEO POCKET、NEOGEO POCKET COLOR 的销售数量合计。

1999 年 3 月末销售台数
1999 年 9 月末销售台数
2000 年 3 月末销售台数

# GAMEBOY ADUANCE 发行延期至年末

本来预定在今年 8 月发售的任天 GB 次世代机“GBA”已决定将发售日延至年底。延期的理由被认为是半导体的液晶画面等部件的供给不足情况严重，GBA 大量化生间困难而导致的。在 3 月，日本海外宣布发售期延至 2001 年 3 月，那么现在日本国内也将延期了。

对于 GBA 的发售延期，任天堂是这么说的：“少量发售可能会造成恐慌，所以还是大批量生产后再发售比较合适，可能在圣诞节前就可以完工了，在 8 月 25 日的博览会上，预定展出对应软件。”



此图为假想图

介时我们将会看到什么游戏软件呢?

## GAMEBOY A 的动向表

| 年月 | 事件 |
|---|---|
| 1999 年 9 月 | 任天堂与 KONAMI 在记者会上发表 GAMEBOY A |
| 1999 年 10 月 | 任天堂与 KONAMI 成立 GAMEBOY A 开发会社 |
| 2000 年 3 月 | GAMEBOY A 的海外版延期发售至 2001 年 3 月发表 |
| 2000 年 4 月 | GAMEBOY A 延期发售 |
| 2000 年 5 月 | 在美国出现 GAMEBOY A 的 LOGO |
| 2000 年 5 月 | 任天堂的 GAMEBOY A 再次延期发售确定 |

# DC 将装备上 JAVA 作为新武器

DC 的网络功能目前使用的非常普遍，玩家可以通过 DC 方便的上网浏览网页和收发电子邮件。

日前美国 SEGA 公布他们将和 SUN MICROSYSTEMS（微软的死敌）以及 PLANET WEB（JVM - powered browser 3.0，DC 浏览器的开发者）共同把 JAVA 融合到 DC 的专用浏览器里，这样使 DC 的浏览器更快杰更方便，功能更强大！SUN 的总裁 Patricia C. Sueltz 先生表示：通过 JAVA 与 DC 的结合将使 DC 成为除个人 PC 外最普及/功能最强大的上网工具！同时美国 SEGA 表示这套加载 JAVA 功能的浏览器将有望在 2000 年 9 月发售。

# E3 展出的不仅是软件 还有美国流行的周边机器!

在这次的 E3 中，为数众多的为消费者提供的周边机器也出展了。

其中，对应赛车游戏的方向盘型操纵器变得更加完备了。各机器制造商也准备都用 PS2 的“山脊赛车 V”做为自己机器的示范表演。通过一边观看高质量的画面而一边操作方向盘型操纵器，你可以感觉到临场感。在那里，担任山脊 V 编辑的人试着演示了游戏之一。他发表感想说，虽然有必要调整输入感度，但却是有相当强的操作性。而且，还有类似真枪的操纵器，让人感觉到只有美国人才会喜欢模拟试验。DDR 专用的操纵器似的用足踏类型的东西也经常在这次 E3 中见到。而且用这几种操纵器来玩 DDR 时，可以让你身临其境于自由国度。

▲GUN CON 不愧是美国风格，实在是真枪的品质。上面的 GUN CON 加入了激光眼，它拥有看一眼便可辨别出向画面的哪里进行射击的优点。而且也具有反动机能。

▼“POCKET STATION WRIST BAND”。在 WRIST BAND 上安上 POCKET STATION，并能够像手表一样运作的东西。在 BAND 部分采用了在黑暗中也可以发光的特殊材料。而且，POCKET STATION 的红外线通信 PORT 部分有一个小窗口，从而使得使用者在手腕上便可以简便的通信。

# 反托拉司案不会影响 X-BOX 的发售

由于前一阵美国司法部对微软反托拉司案的判决，使一些玩家对 X-BOX 的正常发售有所怀疑。

美国的游戏业界对此进行了分析：

由于 X-BOX 是从 1998 就开始策划的非软件产品，是一个具有未来发展性而且不会牵扯到反托拉斯案的新产品。这个计划得到微软上下的一致赞成和全力支持，所以 X-BOX 的推出计划不会改变。

再有，微软反托拉司案的判决生效期为 10 年后，10 年后 X-BOX 已经发售很久了......^^

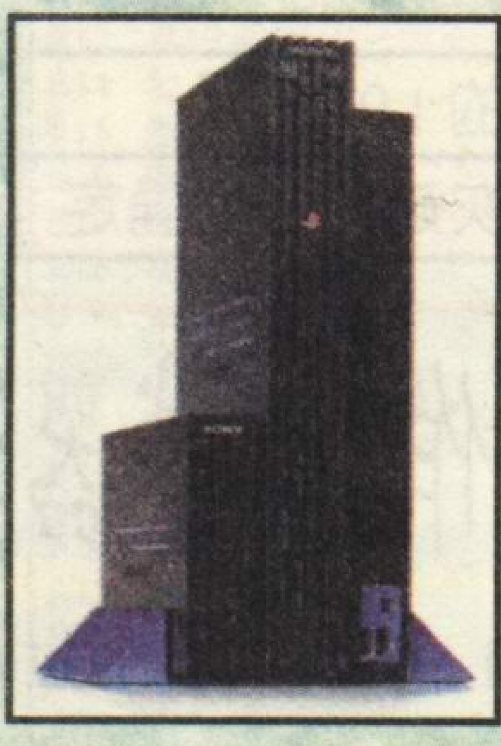
◀▼在 BAND 右侧装上 GEAR SEKECTOR 并非是在美国的缘故。因为赛车基本上都是这种装备，而且，这个操纵器加入了法拉利的 F1 车手迈克尔·舒马赫的设计！

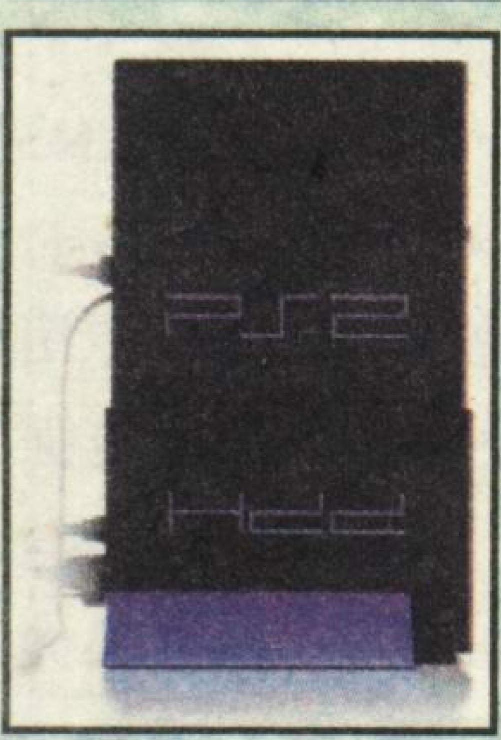
◀▲ 在日本还有些东西，与 DDR 专用的操纵器相似的足跳类型周边。它的名字是“RAVE STATION”。

## HARD WARE SCEI公布PLAYSTAION2专用硬盘

今天 SCEI 公布了他们对应 PS2 的新存储设备 – PS2 专用硬盘。

PS2 专用硬盘目前使用 PS2 的 PCMCIA 接口进行和 PS2 的连接，以后还将推出 USB 接口的硬盘，这样硬盘的读取速度会更快，但价格未定。





PS2 专用硬盘的正式发表，预示着 PS2 网络化的开展，日后玩家可以使用 PS2 专用硬盘来存储从网上下栽的游戏资料，如特殊任务/新游戏人物等数据，使游戏的耐玩度和交互性提高。除了存储网上的资料外，还可以通过 PS2 专用硬盘来玩一些对应此设备的游戏，当玩家在玩对应 PS2 专用硬盘的游戏时，可以把游戏部分数据存储在硬盘上，这样玩家就感觉不到读盘的时间了（这点当然还需要游戏厂商的支持）。其实，这个新设备不仅仅用在游戏方面，其他像通过 PS2 截取的影象/数字照片等也可以保存在硬盘上、还有将来对应 PS2 的应用的程序等... 现在 SCEI 正在寻找合作伙伴加强这方面的合作。

## EVENT 快速决定开办“东京游戏 SHOW 2000 秋”

集聚最新游戏于一堂的“东京游戏 SHOW 2000 秋”的开办日程已经决定了。开办日是 9 月 22 日至 24 日，会场是与上次相同的千叶县的商品展览会的展示厅 1～8。

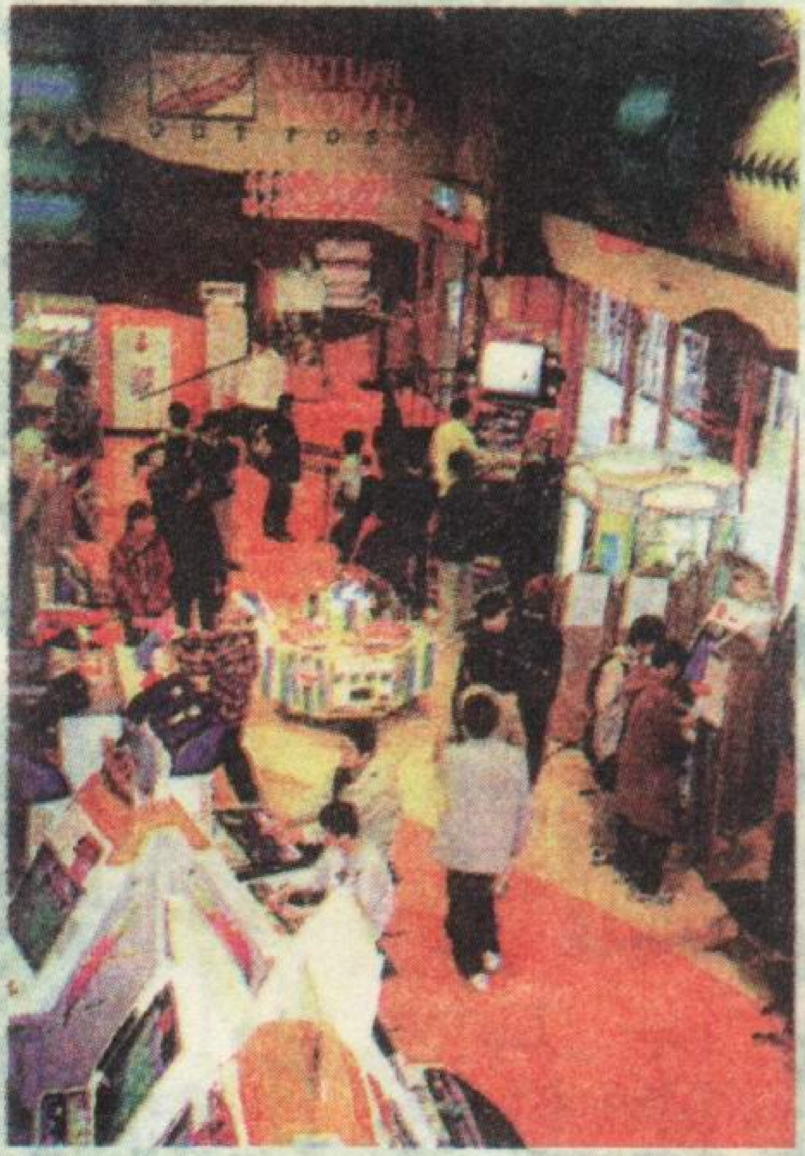
这次东京游戏 SHOW 秋是继“最终幻想IX”和“勇者斗恶龙VII”等几大游戏发售之后的又一盛会。这次值得注目的是前不久在美国洛杉矶举办的 E3(ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO) 上发表的“燃烧战车 2”。本杂志已经快速的公开了在 E3 会场上受到绝赞的令人惊愕的映像，敬请观阅。在这次秋天的游戏 SHOW 上也有许多值得注目的作品登场。非常值得期待。详细内容还得于过后发表，本杂志必定会将发表内容尽快传告大家，敬请期待。

▲在 E3 展上出现的燃烧战车 2。

## EVENT 游戏震动北方大地！北海道开办 GAME EVENT

6 月 4 日 12 时开始，在札幌市的札幌展览馆内开办了大规模的游戏大会“GAME FAM IN SAPPORO AMUSEUM 2ND EDITION”。在这个 EVENT 当中，便用 PS2 的“铁拳 TT”的大会“铁拳 TT JAM CUP”和使用“DANCE DANCE REVOLUTION 3RD MIX”的 DANCE 大会成了重头戏。特别是在铁拳 TT JAM CUP 中要举办个人联赛和通过抽签决定 TUG 拍档的 ROULETTE REAL TUG 联赛等，优胜者也会得到豪华奖品。还有就是与关东的顶级玩家之间进行的新善比赛。

在这个 EVENT 展览中，不仅是新电视游戏评论员，连夫妇、孩子们也可以享受到乐趣。



## HARD WARE WONDER VOUGE详情明朗化！！

特报！百代老早就发表的智能机器宠物“WONDER VOUGE”终于公开了！发售日预定在 8 月中旬，价格为 12000 日元，并开设了 WONDER VOUGE 的专门网址，在这个网址上从 6 月 23 日开始将先预售 1000 个。

在 WV 中有为程序专用的 cartridge, 内装的 7 个传感器内可以使 WV 判断周围情况，和寻找朋友，但行动很满。

对 WONDER VOUGE 有期待的朋友们，要不要也预约呢？可惜在中国是作不到了。

◀8 月中旬发卖决定，并且还有限定版。

# 新作发售表 NEW SOFT SCHEDULE

## PLAYSTATION

6月22日至7月19日游戏发售表

| | | | |
|---|---|---|---|
| 22日 | BRAND×BRAND〈合成 RPG〉 | TONKIN HIUSE | RPG |
| | THE 心理 GAME 7 | VISIT | ETC |
| | JLEAGUE 实况 WINNING ELEVEN2000 | KONAMI | SPT |
| | HAPPY SALVAGE | MEDIA WORKS | AVG |
| | SUPERLITE1500SERIES 填字游戏 2 | SUCCESS | PUZ |
| | PANDORA MAX SERIES VOL. 6 间之蛹 | PANDONA | AVG |
| | SLAP HAPPY RHYTHM BUSTERS | ASK | ACT |
| | BLASTER MASK | SUNSOFT | STG |
| | TATIO2000SERIES GDARIUS | TAITO | 不详 |
| | TATIO2000SERIES | TAITO | 不详 |
| | 必杀 PACHINICO STATION NOW4 我系热血冒险王 | SUNSOFT | SLG |
| | 我的暑假 | SCEI | AVG |
| | 练武呀自我中心派~一发胜负!~ | GAME EARTH | 不详 |
| 29日 | SUPERLITE1500SERIES 绘画 PUZZLE3 | SUCCESS | PUZ |
| | SUPERLITE1500SERIES DEEP FREZE | SUCCESS | 不详 |
| | SUPERLITE1500SERIES QUIZ MASTER RED | SUCCESS | ETC |
| | SUPERLITE 1500SERIES QUIZ MASTER BLUE | SUCCESS | ETC |
| | SUPERLITE1500SERIES QUIZ MASTER YELLOW | SUCCESS | ETC |
| | SUPERLITE1500SERIES 数独 3 | SUCCESS | PUZ |
| | 宇宙船船长 | SUNSOFT | STG |
| | WU TANG SUCCESS | SUCCESS | FIG |
| | 小王国物语 ELTORIA | KSS | RPG |
| | BISHBASHI SPECIAL 3~STEP CHAMP~ | KONAMI | ETC |
| | PANDORA MAX SERIESVOL. 4CATCH! 感觉 SENSATION | PANDONA | AVG |
| | MAJOR WAVE1500SERIES LOVE GAMES~WAIWAI TENNIS~ | HUMSTER | SPT |
| | ELDER GATE | KONAMI | RPG |
| | MAJOR WAVE1500SERIES SWING | HUMSTAR | STG |
| | MAJOR WAVE 1500 SERIES EGG | HUMSTAR | 不详 |
| | MAJORWAVE1500SERIESMASTEROFMONSTERS~破晓之贤者们~ | | SLG |
| | MR DRILLER | NAMCO | PUZ |
| | 机动战士 GUNDAM 基力之野望自让之系谱攻略指令书 | BANDAL | SLG |
| | VANDEL HEARTS2~天上之门~ | KONAMI | RPG |
| | IDEA FACTORY COLLECTION SPECTRE FORCE | IDEAFACTORY | 不详 |
| | IDEA FACTORY COLLECTION MONSTER KOMPUWORO | IDEAFACTORY | 不详 |
| | PACHI 是辫 2 | VEC | ETC |
| | BEST 版钓道溪流·湖编~ | ESCOT | SPT |
| | POCKET DIGIMON WORLD(暂称) | BANDAI | AVG |
| | 在哪里也有苍鼠 2 | VEC | ETC |
| | FIREPROWRESTELING G(廉价版) | SPIKE | SPT |
| | PERSONA2 罚 | ATLUS | RPG |
| | PACHISLOT 帝王 6 | MEDIAENTERTAINMENT | SLG |
| | MACROSSPLUSGAMEEDITION | 翔泳社 | STG |
| | 大江户风水因果律花火 2 | 魔法 | SLG |
| | KILLERBASS | 魔法 | SPT |
| | PARTS'DIK | BANPRESTO | ACT |
| | 我要作曲~DANCEREMIX 编~ | VING KIDS | SLG |
| | 里技麻雀 | SPIKE | TAB |
| | PARA! PRO JUNIOR COLLECTION | 日本 TELENET | SLG |
| | SPIKELIBRARY#001FIRE PROFESSIONAL WRESTLING G | SPIKE | 不详 |
| | PERSONA2 罚精装版 | ATLUS | RPG |
| 7月6日 | LAGNACURE LEGEND | ARTDINK | SLG |
| | ARTDINK BEST CHOICE LAGNACURE | ARTDINK | SLG |
| | 水之花道 | PONYCANYON | ETC |
| | 大盗伍右卫门-绫繁一家~ | KONAMI | ACT |
| | BASS TRICK WAKE BOARDING | METRO | SPG |
| | 不死太郎 | VITOR INTERACTIVE SOFT | ACT |
| 7月7日 | FINAL FANTASY Ⅸ | SQUARE | RPG |
| 13日 | 加油日本! 奥运 2000 | KONAMI | SPT |
| | 日本相扑协会公认国技大相扑(暂称) | KONAMI | SPT |
| | MONKEYMAGIC | SRNSOFT | ACT |
| | 游戏王 DUEL MONSTERS 记忆封印解开 | KONAMI | 不详 |
| | CHINEMA 英会话~爱之果~(廉价版) | SRCCESS | ETC |
| | CHINEMA 英会话~岚下丘~(廉价版) | SUCCESS | ETC |
| | CHINEMA 英会话~INTERCEPTOR~(廉价版) | SUCCESS | ETC |
| | CHINEMA 英会话~ZOMBI~(廉价版) | SUCCESS | ETC |
| | CHINEMA 英会话~不要去天国爸爸~(廉价版) | SUCCESS | ETC |
| | CHINEMA 英会话~BOYSLIFE~(廉价版 | SUCCESS | ETC |

## PLAYSTATION 2

6月15日至7月游戏发售表

| | | | |
|---|---|---|---|
| 15日 | 实况野球 7(暂称) | KONAMI | SPT |
| | STREET 麻雀 TRANCE 麻神 2 | SUNSOFT | TAB |
| | 实况 WORLD SOCCER2000 | KONAMI | SPT |
| 22日 | FRACEVERG | GUST | RAC |
| 6月 | ROCK'NMEGASTAGE | JALECO | ETC |
| 7月上旬 | REOSELIED EFAMERAL FANTASLA | KONAMI | RPG |
| 7月 | AMEROCAN ARCADE | ASTROLL | TAB |
| | EX 桌球 | TAKARA | TAB |
| | MAGICAL SPORT 甲子园 2000(暂称) | 魔法 | SPG |
| | DREAM AUDITION | JALECO | ETC |
| 22日 | 首都高 BATTLE2 | 元气 | RAC |
| | ADVANCED 大战略~欧洲之岚、德国闪电作战~ | SEGA | SLG |
| 29日 | ROOMMAID NOVEL-佐藤由香~ | DATAM POLYSTAR | AVG |
| | NETDEPARA | TAKUYO | TAB |
| | IMPERIAL 之腐 FIGHTEROFZERO | GLOBAL A ENTERTAINMENT | STG |
| | STREET FIGHTER III 3RD STRIKE FIGHT FOR THE FUTURE | CAPCOM | FIG |
| | RECORD OF LODOSS WAR 罗德岛占记 邪神降临 | 角川书店 | RPG |
| | MR DRILLER | NAMCO | PUZ |
| 6月 | MEMORIES OFF COMPLETE | KID | AVG |
| | 打高尔夫吧! 场地资料集 VOL. (暂称) | BUTTOM UP | ETC |
| | 人生 GAME FOR DREAMCAST | TAKARA | TAB |
| | ARMADA | METRO 3D | 不详 |
| | ANIMASTER | AKI | SLG |

## DREAMCAST

7月27日至8月游戏发售表

| | | | |
|---|---|---|---|
| 7月27日 | 古拉云之岛龙 KAPITEL6“战栗”(通讯贩卖) | SEGA | ETC |
| 7月 | 特摄冒险活怪 SUPER HERO 烈传 | BANPRESTO | ARPG |
| | 育成打比赛的马匹吧! | DEGA | SLG |
| | SENTIMENTAL GRAFFITI2 | NEC INTERCHANNEL | AVG |
| | 打高尔夫吧! 场地资料集 VOL. 2(暂称) | BUTTOM UP | ETC |
| | ZUSER VARSER | REAL VISION | 待查 |
| | COOL COOL TOON | SNK | ACT |

## GAMEBOY

6月至7月游戏发售表

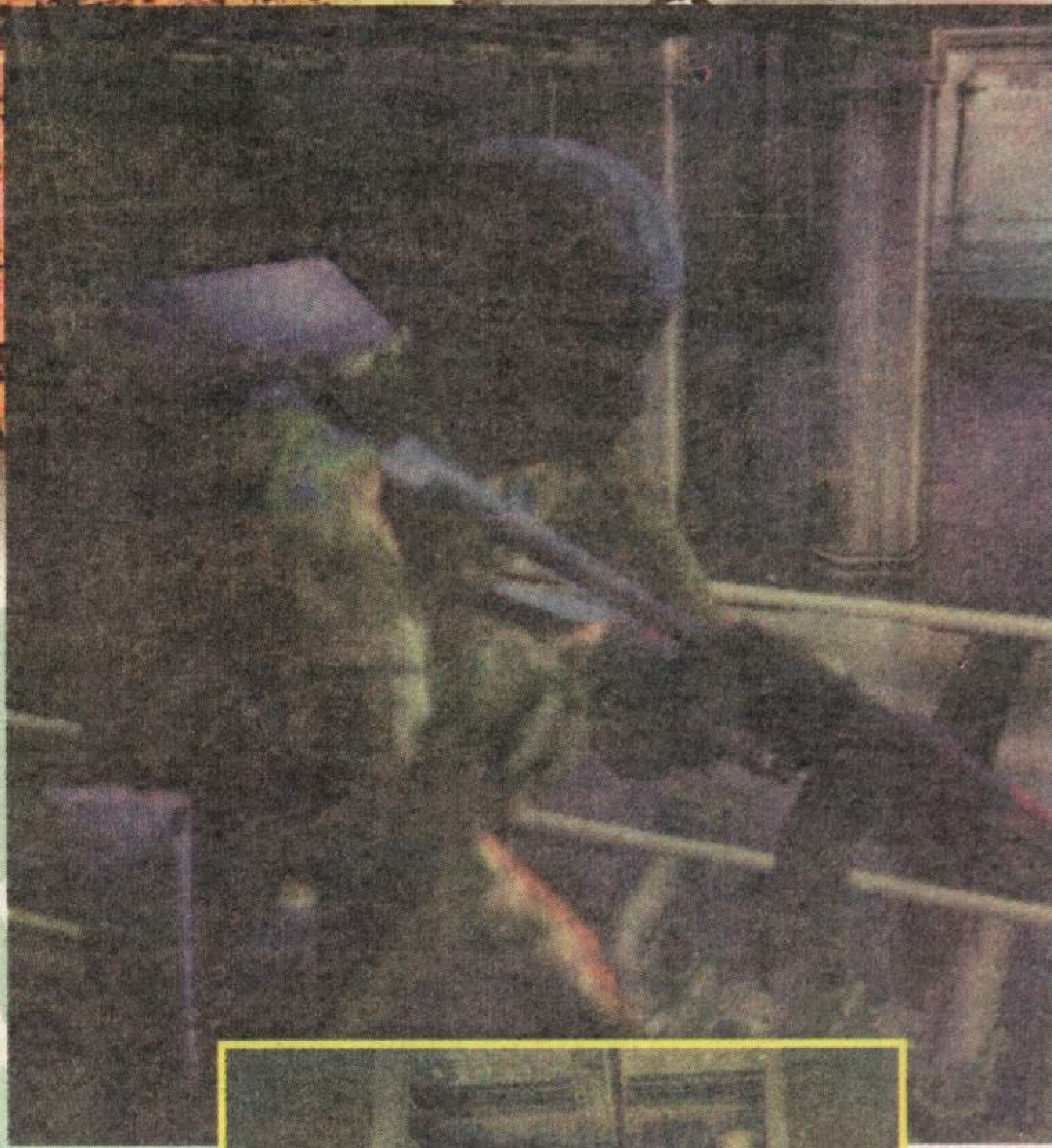
| | | | |
|---|---|---|---|
| 6月 | 华兰虎学园~花札、麻雀~ | J·WING | TAB |
| | DUNGEON SAVIOR | J·WING | RPG |
| | 汉字 BOY2 | J·WING | ETC |
| 7月7日 | DATA NAVI 职业棒球 | MOW PRODUCTION | SPT |
| 13日 | 游戏王 DUEL MONSTER III 三圣蹲神降临 | KONAMI | SLG |
| | 加油日本! 奥运 2000 | KONAMI | SPT |
| 14日 | DOKANBON! ?MILLENNIUM QUEST | ASMIK | 不详 |
| 19日 | SURVIVAL KIDS2~脱出! 双子岛~ | KONAMI | 不详 |
| 中旬 | DEAR DANIEL 之 SWEET ADVENTURE~寻找~KITTY~ | IMAGINEER | 不详 |
| | HELLO KITTY 之 SWEET ADVENRURE~想见 DANIEL~ | IMAGINEER | 不详 |
| 7月 | 爆走传说 GB SPECIAL 男度胸之天下统一 | KID | 不详 |
| | OJARU 丸~月夜是池的宝物~ | SUCCESS | TAB |
| | MEDAROT3 KABUTO VERSION | IMAGINEER | SLG |
| | MEDAROT3 KUWAGATA VERSION | IMAGINEER | SLG |
| | GO! GO! HITCHHIKE 2 | J WING | RAC |
| | POCKET COOKING | J WING | SLG |
| | 熊熊布先生(暂称) | TOMY | 不详 |

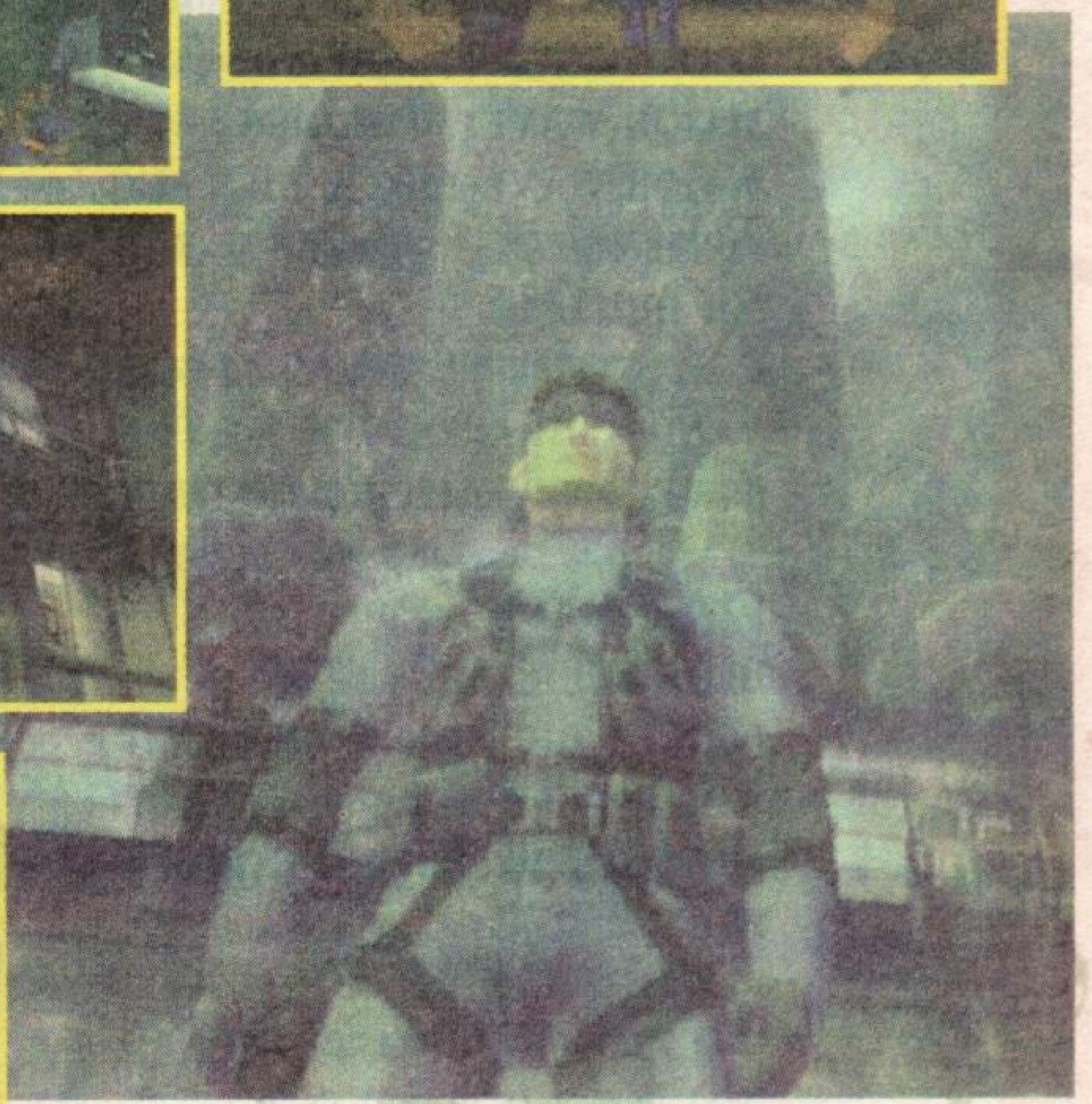
# 热作直击

## 三年的制作时间『燃烧战车』再度震撼全世界!!

读者对新作指南一直有一定看法，本次借助改版之即将新作指南划分了几个部分。这是首次向大家推出的热作直击，这一栏目将以最快的速度、最大的信息量和最精美的图片为大家介绍超人气作品。相信大家对 PS 上的“燃烧战车”至今仍能记忆犹新，这次在 E3 大展上，KONAMI 公司又公布了将要在 PS2 上发售的新的“燃烧战车”……

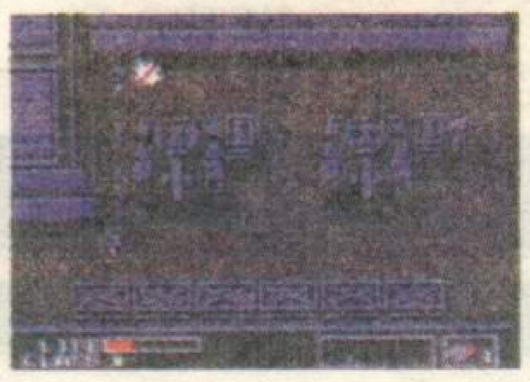
责编/DRAGON





### “燃烧战车”的历史

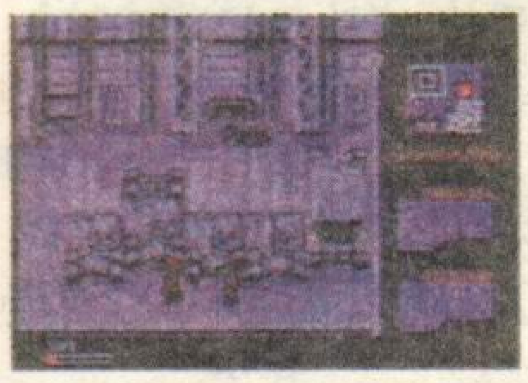
“Metal Gear”初次面世是 1987 年。通过隐密行动潜入敌人控制区的新型游戏系统令众多的 FC 用户狂热迷恋上了这款游戏。



#### Metal Gear

**机种:FC/发售日:1987. 7**

值得纪念的第一部系列作品，以南美洲的武装要塞国家 OUTER HEAVEN 为舞台，新美国兵 Solid Snake 与 Big boss 展开战斗。



#### Metal Gear 2 Solid Snake

**机种:FC/发售日:1990. 7**

中东小国桑吉巴兰宣布掌握了核武器，他们诱拐微生物学家基昂博士，妄图取得军事和政治上的优势地位。

#### Metal Gear solid

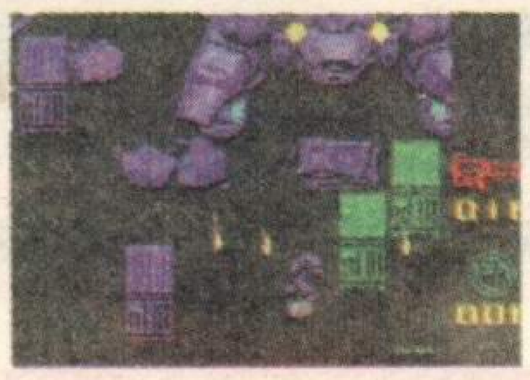
**机种:PS/发售日:1998. 9**

在阿拉斯加的夏得毛塞斯岛核武器废墟，高技术特种部队 FOX HOUND 武装叛乱，要求政府归还 big boss 的遗体。

#### Metal Gear solid integral

**机种:PS/发售日:1989. 7**

本编内容与 98 年发卖“Solid”完全相同，但是追加了难度设定、生还纪念照片，VR mission。另外还有字幕选择的要素追加。



#### Metal Gear ghost Babel

**机种:GB/发售日:2000. 4**

外传作品，旧 OUTER HEAVEN 中武装要塞加鲁埃多为基地的金多拉解放战线组织夺取了 METAL GEAR。

# 全面速报—小岛的独特世界

## E3 大展上的宣传动画演示!

这是个网络的时代，虽然大家没有在 E3 大展上现场看到有关于 PS2 版的“燃烧战车”的宣传动画，但通过网络我相信许多朋友都已经看到了这一精彩的作品（全宣传动画长度为 11 分钟）。怎么形容呢?可以说真的很棒！前两分钟过去，还以为一直是 MOVIE 的演示，后来才发现那就是游戏进行的画面，随后就被更为精彩的画面及音响所震撼，以至于宣传片第 9 分钟出现字幕时，也与台下的观众一同爆发出欢呼。没看过动画的朋友，就请在本文中寻找那让人激动不已的感觉吧!

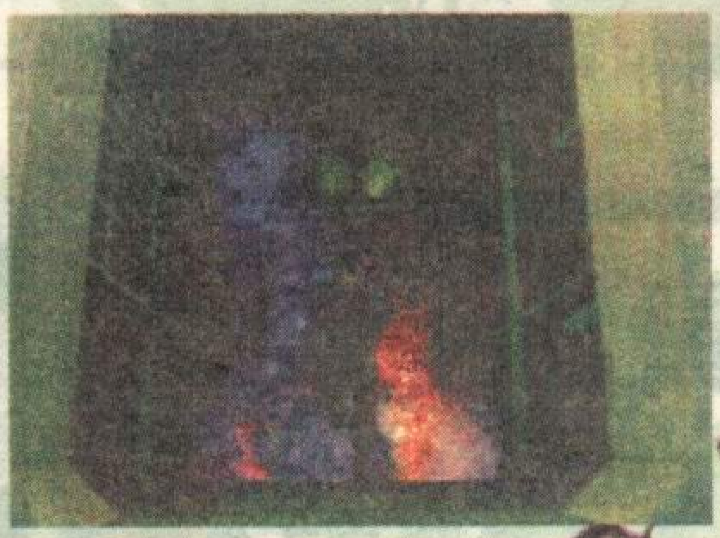
# 魂的继承

## 在 PS2 上制作出的奇迹!

相信看过 MOVIE 的朋友都认同我的看法，这次的“燃烧战车”从各方面来看都可以说是目前所看到的游戏中最优秀的。画面十分精美，音乐的配置也很到位，镜头的运用更加带有欧美电影风格，在观赏宣传片时仿佛是在看一部有关孤胆英雄的好莱坞“大片”。

在这里作为本期的重点推荐，这部作品就不得不谈到这次的 AI，从宣传片来看如果到时敌方的 AI 真能达到这种水平，那么这部作品就可称之为 AVG 的新的里程碑！在后面对制作者小岛秀夫的专访中也对这方面进行了详细的探讨，请大家向后翻阅。

▼众多公布图片中较为优秀的一张，明显地表示出这次加入了偷窥这一新的动作。



▲在紧急通路中快速逃离，镜头与主人公的跑动一起跳跃，给人以极为真实的感觉，尤其是后面的火光再一衬托，让人觉得仿佛是电影一般。

TACTICALESPIONAGE ACTION

# METAL GEAR SOLID 2

## SONS OF LIBERTY

# 在PS2上所构筑的

## 三年的制作时间『燃烧战车』再度震撼全世界!!

对于这类军事色彩非常浓郁的游戏来说，属于她的FANS自然也就是铁杆的军事迷，所以他们对主人公及作为特种部队的对手的动作有着极为严格的要求。因为被PS的机能所限制，我们在PS的“燃烧战车”上只能看到小岛他们这些军事迷的一部分想法，但弱小的PS的确不能给我们带来身临其境的感觉，这次借助PS2，相信会有最佳的表现。

### CHECK 1 攻击的视点的变化成为可能!

“MGS”中的游戏视点基本上是由上向下看的俯视角度。就算有主观视点，也只能在观察周围的时候才能使用。但在“2”中，持枪时可以自由在俯视角度和主观视点之间切换。当然，也可以自如调整电筒的角度，只是，在没有持枪的时候可不可以切换还不知道。

### CHECK 2 光与影的演出

在前作中角色的影子就是角色脚下的圆形一团，但是从目前的公布资料来看，在本作中的人影已经完全是人的形状。玩家在游戏中就可以根据这个特征判断来的是什么样的敌人，另外根据位置的移动，影子会有伸缩变化，那么就可以随时掌握出击的时间。究竟实际的情况是怎么样的呢?

### CHECK 3 更加强大的敌兵!

会按照雪地上残留的足迹追寻敌人，听到异常响动后会有反应等，在前作“MGS”中的敌兵已经有了很真实的设计。这回在“2”中的敌兵更加真实! 还有手持盾牌列队前进的更加令人棘手的敌人。令外敌人还会有远远围住SNAKE枪击的战略设计。总之，本次的敌人不仅装备提高而且更加聪明。

# SYSTEM CHECK

# 真实的空间

## CHECK 4 新 MENTAL GEAR 全新登场?

在 VIDEO 中的重中之重是照片中的大家伙。详细的资料还不明了。在如注的雨中昂起上身的这个家伙无疑是个生物。究竟那是个什么东西呢?好象还可以变形呢……

## CHECK 5 精细的画面设计

从本次介绍的照片中可以看出，游戏画面超出 PS 的 MOVIE 很多。但是据小岛监督说这还没有达到他们的要求，到发卖时肯定会有更高质量的作品出现。下面水花飞溅、弹道按物理规律飞行等,一切都超越前作真实再现!

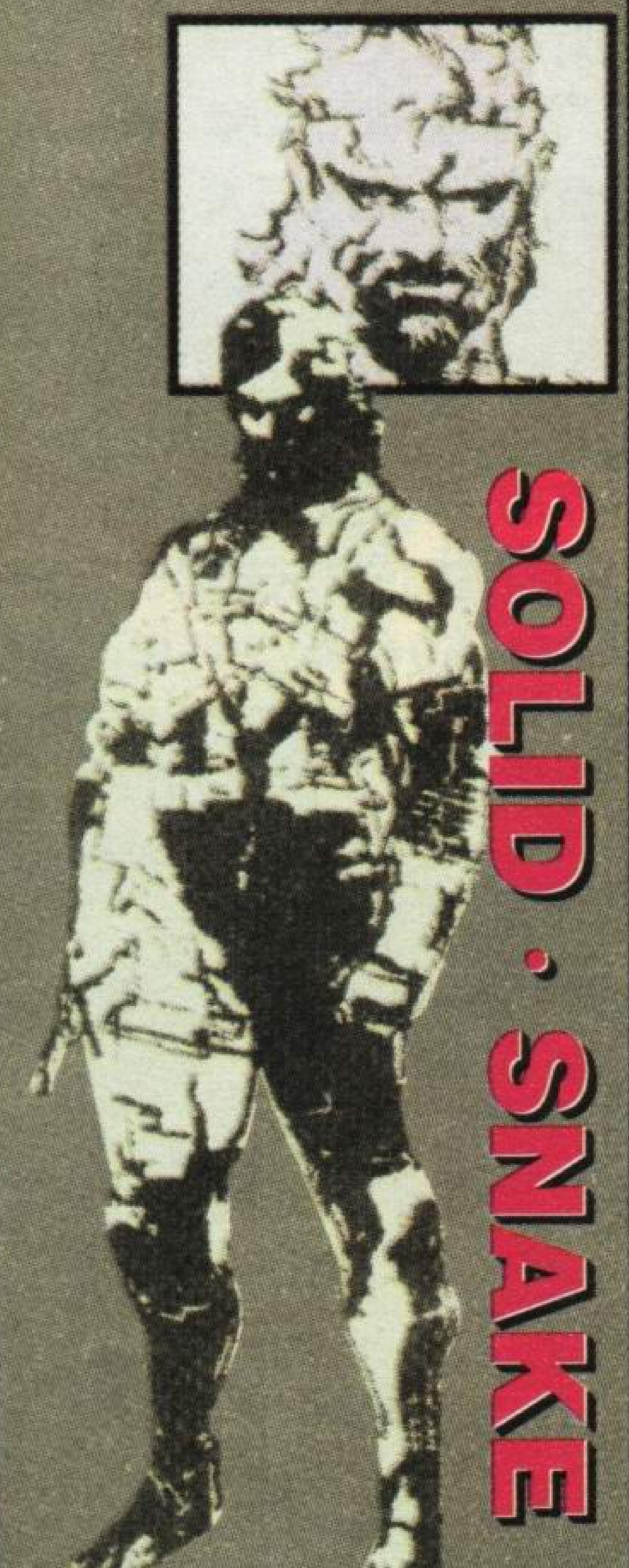
## CHECK 6 多彩的攻击防御动作!

FANS 最关心的恐怕是有关动作追加的变化了，通过 VIDEO 我们可以了解到其中的某些变化，首先是隐藏于墙壁后的“偷窥”，从墙角稍微探头观察身后追击敌人的情况。另外,可以在此时间内进行攻击，然后在攻击后再次隐藏。还有,可以爬越栅栏等。按照小岛监督的话来说,与其讲是增加了动作变化,不如说是增加了藏身的方法。当然,一切的动作都可以通过简单的操作完成!

**从人物设定和对手武器上看，这次的敌人应该来自东欧。**

# CHARACTER

本作主人公，过去所属特殊部队 FOX HOUND。在任何情况下都可以达成目的的潜入专家。




从其威严的风貌中可以看出是一个熟练的军人。他究竟是同伴还是强劲的敌人呢?

名字和所属不详的神秘男子。作为 SNAKE 的敌人登场。枪法优秀。好象在前作中也有与之相似的人物吧?

本次 SNAKE 将要潜入地区的守卫士兵。是恐怖主人分子还是某国的士兵呢?身份不明。与前作的叛变兵类似。

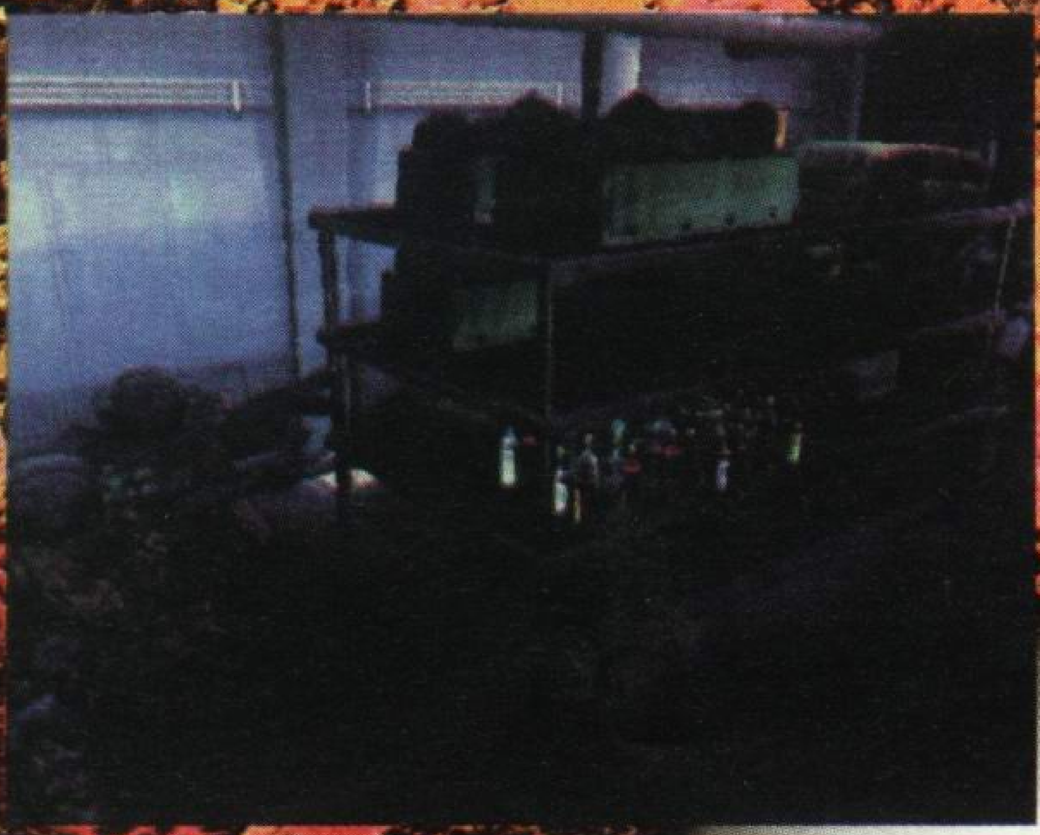
在 VIDEO 中向索里德放飞刀的女战士。她是伙伴还是敌人呢?她的存在也是游戏的一大期待点。

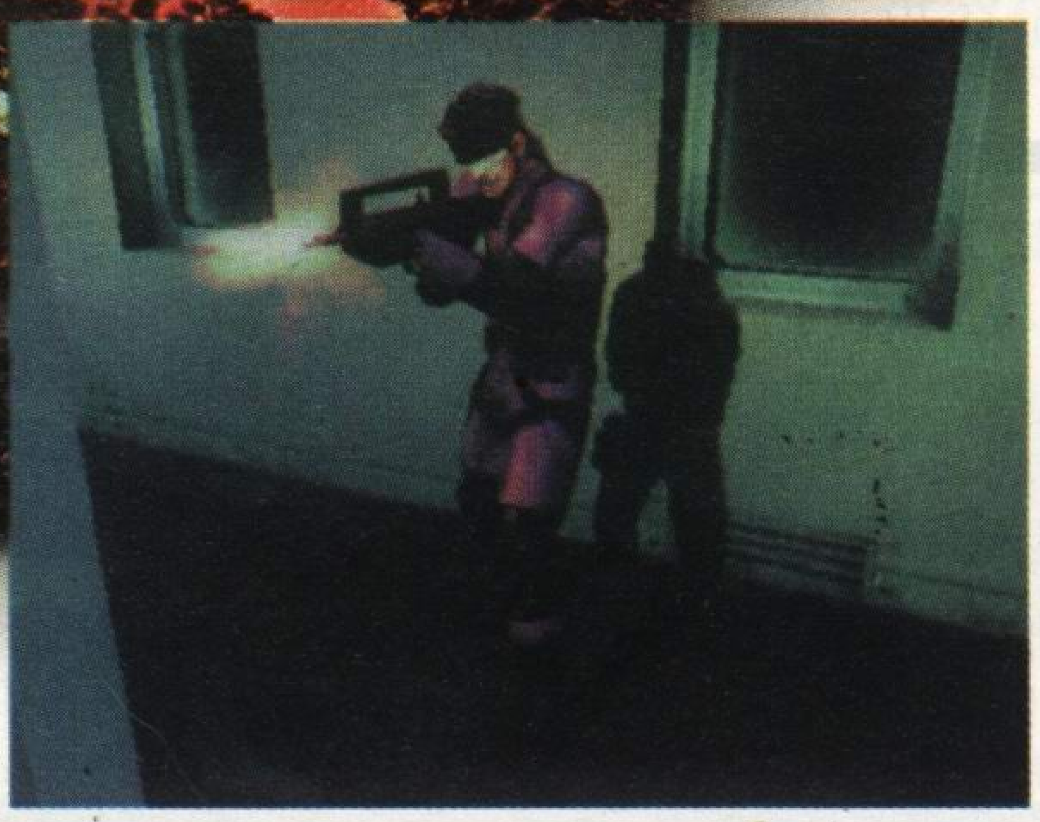
# 燃烧战车2"总监督

## 三年的制作时间『燃烧战车』再度震憾全世界!!

HIDEO KOJIMA INTERVIEW

超级游戏迷们想看到的可能不是前4页的介绍,而是这一页对制作者小岛秀夫的专访。熟悉小岛的朋友应该知道,他就像漫画界的永野护一样,他的作品只为他自己和喜欢他的风格的人制作,“燃烧战车”其实就是游戏界的“五星物语”。不了解的人看看下面小岛的个人介绍,再问问周围那些于“燃烧战车”中沉迷于用各种手段杀死对手的朋友就能了解了。





E3 前日发布会完了后,小岛与众多海外新闻记者一同在 KONAMI 的专用房间展开讲座。小岛的日程表安排的满满当当,甚至没有休息的时间,所谓辛苦!

得到全世界玩家狂热支持的小岛监督决定制作“MGS2”。广大游戏者真正想要的是什么样的作品呢?小岛监督开始了崭新而又漫长的挑战。

看到在 E3 发表的“MANTAL GEAR SOLID2”和 VIDEO 以后……

**——看到您的 VIDEO 以后,十分感兴趣,故事是与前作的“MGS”连续的吗?**

小岛秀夫监督(以下简称小岛):不是外传类的东西,是前作的接续。不是外传的故事,是正统派的续篇。从前作的事件又经过很多年……不过现在不能说。

**——在前作登场的敌佣兵会出现吗?**

小岛:因为是正统派的续篇……还是秘密。

**——佣兵集团呢?**

小岛:那个也不能说。(笑)

**——那么,我们换一个话题。这次,“2”在 E3 上第一次向世界公开发表,为什么选择 E3 而不是其他?**

小岛:前作是 97 年在 E3 初次公开发表的吧。

那时的人们对“MGS”可以说一无所知,但是作品得到很高评价。虽说“MGS”在日本玩家那里也受到了欢迎,但是作品为世界熟知,还是通过那时的 ES 所实现的。因此,本回“2”的发表,算是报恩吧,也想在 ES 发表,也许日本的玩家会感到生气吧(笑)。不过,起码到现在我们还源源不断收到来自海外的意见调查反馈书的明信片。

**——是这么回事啊,真是意味深长的展示会呀。**

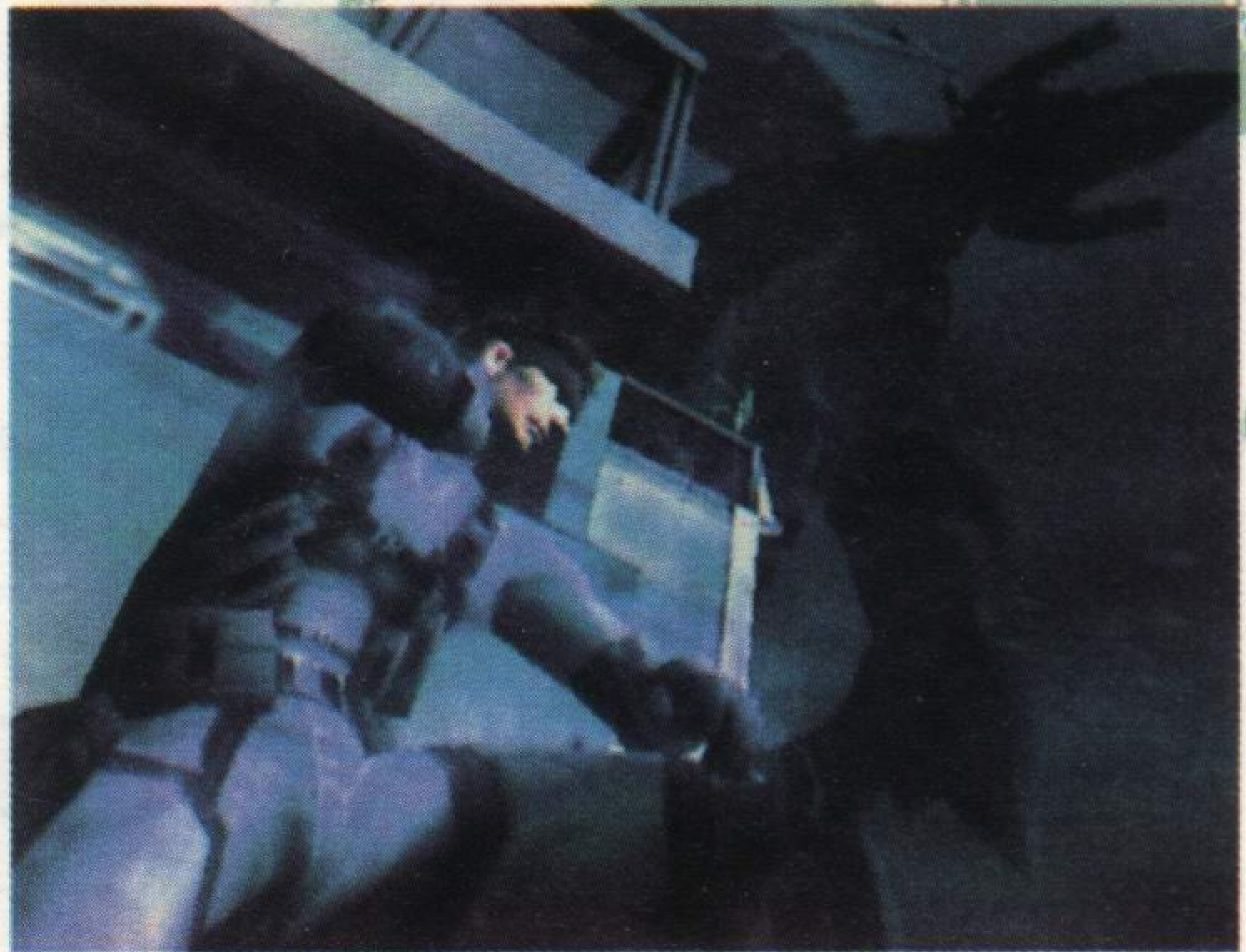
小岛:更进一步地说,其实原本没有制作“2”的打算(笑)。但是,在“MGS”的海外版发售后,引起了比日本更高的反响。99 年 2 月左右我去了意大利和德国,在街上走时电视里净是“MGS”,虽说当时刚刚在欧洲发售,但已经很受欢迎了呢。和我见面的人对我说“希望能制作续篇”,不知什么时候我也开始想“做续篇吧”,(笑)。后来我又考虑由谁担任制作的问题,毕竟是正统派的续篇,还是自己做比较好。

**——制作人员与前作相同吗?**

小岛:增加了一个人。

**——到制作完本次参展用的 VIDEO,作品的完成度大概为多少?**

小岛:还剩下 2%(笑)。制作过程,由于是分块制作的,所以到最后汇总还早。而且各个部分合成之后可能会使整体的操作感起变化。因为了防止这种情况发生就必须从故事的开始一点一点测试,这肯定是要花费时间。先设计地图,只后将方案提交角色设计和背景设计师,之后再将这一切组合让它动起来。如果不作为经营者的话,一件作品做几年也没有关系,但是我们也是在做商品,必须要考虑时间因素。这就象电影院放映过时影片不卖座一个道理。

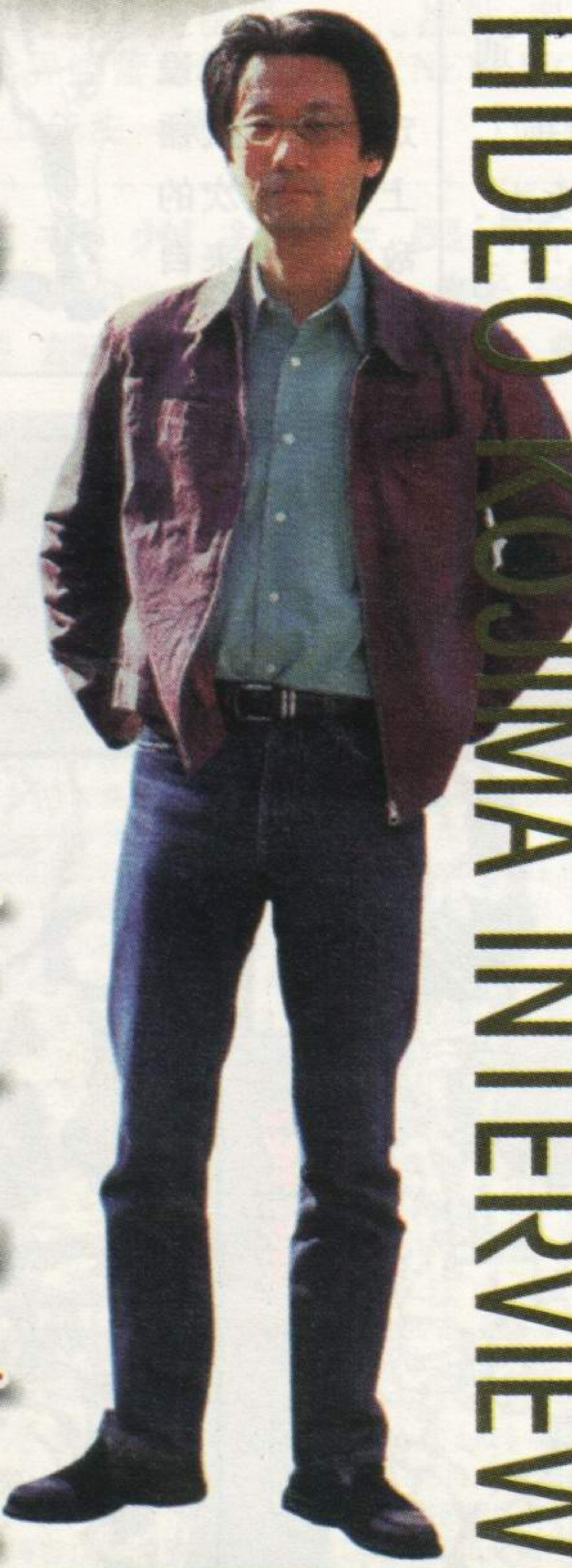


**——下面我还想就 VIDEO 的内容多了解一些,好象作品中 SNAKE(斯奈克)的动作增加很多。**

小岛:是的。动作方面加入很多内容,另外象视点的切换等以前作品达不到的硬件性能方面的内容增加很多。

**——这次也可以使用主观视点了吧。**

小岛:是的,俯视角度和主观视点可以自由选择……也不能说是系统的东西。详细的



KCEJ 副总经理兼 WEST 制作统括部长,游戏设计,监督。“MENTAL GEAR”系列的创者人,“SNATCHER”和“POLICE NOTES”等一系列冷血作品的拥护者。他所监督的作品反应出的独特世界观,不仅在日本国内即使在海外也得到极高的评价。另外,小岛的兴趣是欣赏影片。

# 小岛秀夫访谈

内容还是秘密。不过从战略角度讲，有的人觉得主观视角下作战更加自由，因此我们把它分成不同的画面去处理。

——在攻击敌人的画面中有很多是主观视点，在攻击的时候可以实现主观视点和俯视角度间的相互切换吗？另外，有没有左右转向这样的细微动作呢？

小岛：可以，用很简单的操作就可以实现以上所说的动作，玩过“MGS”的人都会很快掌握。“2”中敌兵的动作拜托毛利君（原法国外国人佣兵部队成员）演示了两天时间。另外，我们假设空中劫机的事件发生，根据敌人所在位置如何突击进入，模拟作战训练，这些演练主要是制作人员自己完成的（笑）。当然，作为游戏来讲稍微会有艺术变形处理，但是比以往游戏更能体现真实感。另外，不光是动作方面，在智能上也有很大提高。敌兵在发现入侵者后会用无线通话器通知伙伴，随后会有成队的士兵出现，很厉害，不是普通的士兵呀……啊，我又说多了（笑）。

——在画面处理方面，象雨溅起的水花，SNAKE 的胡子等就能看清，就算在 PS2 中也算十分优秀的反映现实之作呢。

小岛：多谢您的夸奖，“2”的游戏假想空间完全依照物理现象反映。比如，在雨中向上看，头部的凸镜会沾上水滴，再向下看，会有水滴落下，一直向上看的话水滴会汇积而看不清楚周围。这种临场感是针对游戏中出现的情况进行的效应处理结果。感觉上和前作还是大致相同的，在积雪的路上行走会留下足印，不清理则会被发现，呼吸的白色雾气使大家感觉温度等等，算是游戏的另一种演出吧。

——就是通过游戏使大家体会某种真实感吧？

小岛：游戏中，一般只可体会视觉与听觉，还有就是震动手柄体会到触觉。因此让玩家感觉到温度与湿度，就会有玩家自己处于游戏中的临场感了。还有，在动作游戏中尽量简化操作方法，这样就会因为专心操作而不会为操作复杂而分心。为了使玩家体验全部的视、听触、操作感，我们在角色设计上运用尽可能多的多边形，叫“终级多边形”，可能只有我们自己才这样称呼（笑）。

——在光线明暗不同的地方留下的影子被敌人发现的危险系数不同吗？

小岛：当然了，在光线较暗的地方小心行动就不容易被发现。

——这么说室内的明暗这次也在“2”的系统内计算表现了？

小岛：敌兵这次会有听觉的反应了。刚才提了一下，这次敌兵 A1 非常强化，不过也不能说是强化，前作的敌兵简直就是傻子呀（笑），虽然傻，但还追来追去的（笑）。

—好象敌兵会搜查象床下这样的地方呀。

小岛：这也是系统设计之一，敌兵还会打开更衣室检查呢……啊，又说多了（笑）。

所以，就算隐藏起来也不能大意呀。

小岛：根据被发现的状况不同，敌人的思考方法也会不同。最初发现（SNAKE）时，首先寻找呼唤来同伴确认是否真的有人进入。还有，根据对方是单纯的侵入者，或是 SNAKE 本身，敌兵采取的行动也会不同。另外根据侵入者携带的武器种类敌兵的战斗方法也不同。如果侵入者拿的是手枪的话，敌兵会在正前方出现：如果是强力的机枪类则敌兵会采用迂回等其他战术，象前作中那种只会从前面冲击的傻瓜敌兵不会再次出现。

——武器种类也比前作增加了吗？

小岛：保留了前作的人气武器，另外增加了武器的种类。

——SNAKE 打喷嚏，所有的敌人都回头看。这样的场面在 VIDEO 中出现，那么说作品中也加入了生理现象？

小岛：当然有啊。象感冒了打喷嚏。在企划书中有很多诸如“拉肚子”之类的主意。

——会有找厕所的场面吗（笑）？

小岛：现在还不知道会不会有（笑）。因为系统刚刚完成，还处在构思故事情节的阶段。

——在本次公开的演示图中我看到有生物类设计的机械。这是什么东西？

小岛：那是宇宙飞来物啊（笑）。开玩笑呀，我想终极的机械应该是与生物接近的，所以设计了那样的生物类的机械。至于是什么东西，任凭大家发挥想象力吧。

——在“2”中，SNAKE 最后的敌人也是 MENTAL GEAR 吗？

小岛：是呀，因为名字就叫“MENTAL GEAR”的原因吧。如果最后的敌人是普通的人类的话那不是与初衷不符了吗？

——情节方面与最近发卖的 GB 版多少有某种联系吧？

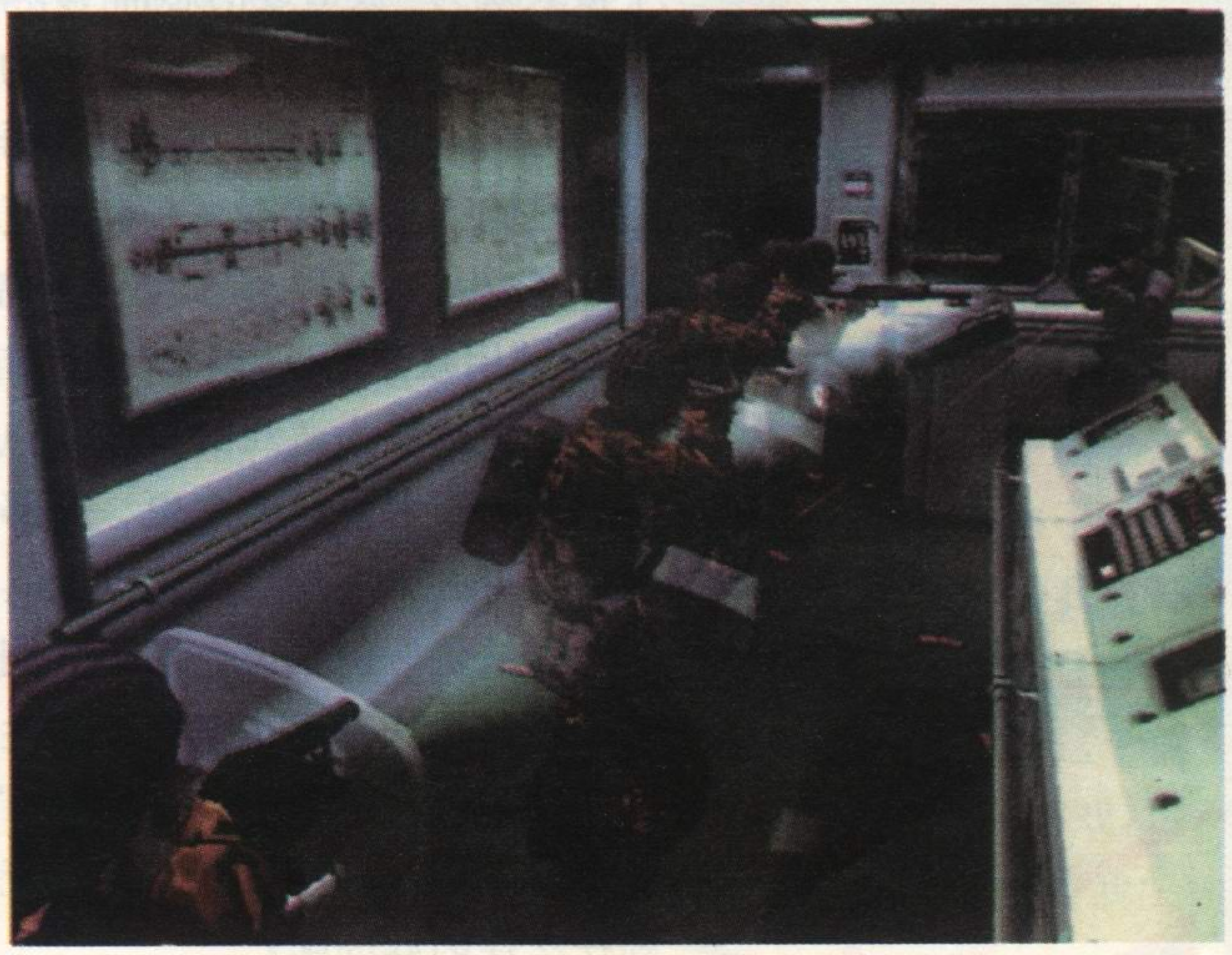
小岛：大体上没有关系，不过也不能说完全无关。GB 版由于是另一个故事，所以可以说没有关系，但是结构上可能类似。

——在“2”中加入了 VR 模式吗？

小岛：如果加入了 VR 模式的话，大概乐趣就转移到了那方面了吧（笑）。

——最后希望您和 MGS 的 FANS 说几句话。

小岛：尽管制作工作很艰苦，但工作人员都把它当作自己人生的目的而愉快地奋斗着，请大家耐心等待享受吧。到那时不仅能看 DVD，还可以有 GB 版提供给大家。



# DINO CRISIS 2

同样属于“生化危机”系列，但本系列带来的感觉绝对与“生化危机”不同。前作中可以端枪前进以及攻击身体庞大或行动迅速的恐龙时带来的那种恐惧感和爽快感绝对不是手拿精锐武器屠杀丧尸所能带来的。本作延续了一代的风格，又新加入了“连击”这一新的设定，真让人兴奋。

霸王龙

翼龙

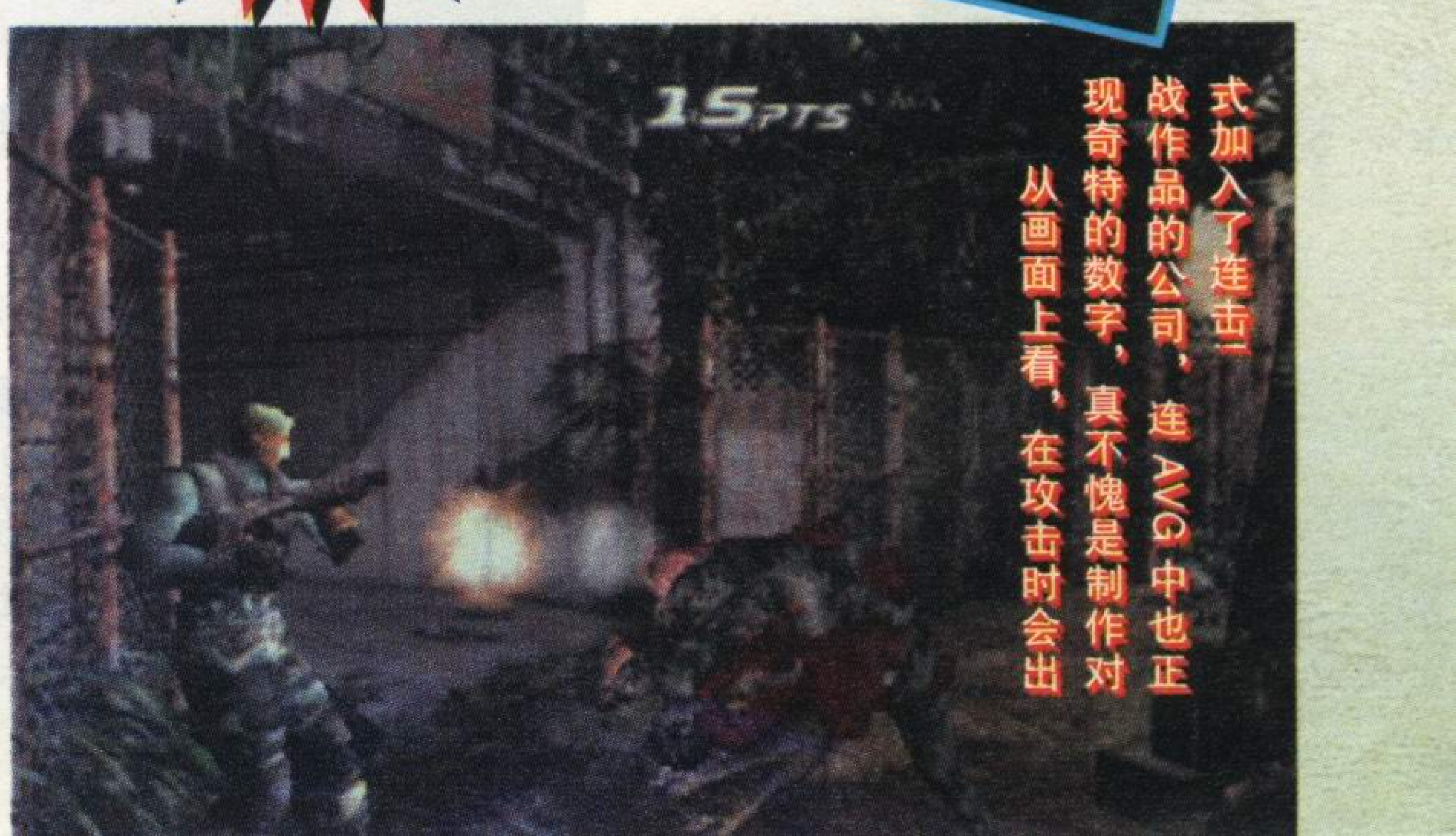
## 主题从“被追逐的恐怖”到“倒塌的爽快感”

蛇颈龙

迅猛龙

以“生化危机”系列的系统为基础，用恐龙来表现恐怖，这就是动作冒险游戏“DINO CRISIS”它的续编，正式登场了！但是“DINO CRISIS 2”主题稍有变更。在前作中被表现为“被追逐的恐怖”升华为了“倒塌的爽快感”。恐龙们具有强大的攻击力和生命力，因此，在前作中，被“麻醉弹”击倒后只是陷入睡眠状态，一会回复了就又会跑开了，生命的延续是此游戏的基本。但在这次，“用猛烈的武器将恐龙们击倒，之后前进！”这才成为游戏的基本。

为了配合主角的变更，大部分的系统也进行了大幅度的变更，虽然具体的变化不是很清楚，但据说充满了“倒塌的爽快感”，而且操作似乎也偏向动作性。在攻击恐龙时，画面上会出现“PTS”和“COMBO”的文字确认，恐龙倒地的时候，玩家又会得到什么样的好处呢？




从画面上看，在攻击时会出现奇特的数字，真不愧是制作对战作品的公司，连AVG中也正式加入了连击！

▶对抗性与前作相比，有着明显的加强，战斗次数增加了许多，因此游戏中自然会为玩家配备大量的超强力武器，到时利用这些大火力兵器去恐龙的世界撕杀吧!

## ●各种各样的恐龙

主人公是前面所介绍的谜一样的女子 REGINA，另一方的主角就是恐龙们。这回登场的恐龙有 10 种以上，地上跑的，天上飞的，水里游的，有锐爪有利牙的，也有身体本身就是武器的，可以使玩家陷入恐怖之中。玩家将不得不与这样一群恐怖的恐龙为敌，由于这次的主题是“倒塌的爽快感”因此玩家需要有猛烈的武器。最后剩下的是人还是恐龙呢?以命作赌，人类对恐龙的绝壮的战斗开始了。

## ●这次的舞台是南特

前作是以屋内的作为舞台的，而这次的舞台是在“白垩纪”的屋外，示意图里，美丽的 CG，酝酿出了白垩纪的自然景色。被浸蚀的洞窟、湖、热带丛林中的建筑等。

▲SHOT GUN 依然拥有同时攻击多个目标的能力，这种武器虽然射程不长，但在敌人多个单位同时出现时，却拥有不俗的实力。

◀从画面上看，仿佛是用特殊的道具来切开安放在巨大铁门前的安全电子门锁，难道这次又是潜入行动吗？

## ●背景

前作中背景是使用多边形作成的研究所，而这次背景是用示意图 CG 作成的，因此画质更显优美，而且示意图 CG 化之后，比前作在背景上使用的多边形数减少了。像这样用在恐龙身上，可令出场的恐龙数增加，也增加了恐怖感。

在欧洲的南特将出现史前的巨兽二

# 格兰蒂亚 II

在广阔的原野上
与仲间们一同展开绚
丽多彩的冒险！

有时成为自己的武器，有时成为自己的危害

谜之女性
角色登场

DC 用户最期待的作品“GRANDIA II”的发售日定于8月3日！对于RPG FANS来说，今年夏天会比往年夏天更热灼！在这里，我们要向那些无法等待的性急的朋友们介绍一下我们目前得到的最新资料，希望通过这些介绍能给你们带来巨大的冒险气氛，今后本刊的续报也不容错过！

左侧是这次被公开的海报,你一定察觉到新人物的存在了吧?处在主人公左侧的少女叫做迪奥,她是在遥远的神魔战斗时产生出来的自动偶人。看起来与人类没有区别,可是她自身没有一切感情,只会实行授予的命令。

# 物语的开幕是接受委托

**本作的故事是由击败妖魔的专家,用剑来拉开帷幕的……**

卡博村的教会突然前来委托以击败妖魔为职业的主人公来完成一件工作。“这次是神的委托啊!”,虽然教会的委托者这么说,但我们的主人公不相信神,只相信现实,对梦和各种各样的传说也没有任何兴趣,只要得到报酬,他会不问善恶而解决一切纠纷。可是这一次毕竟是工作,所以我们的主人公只能与同伴一同前往教会。

他没有想到的是:正是这次平凡而普通的工作,改变了他一生的命运……

等到8月3日,让我们与主人公一起去展开这段精彩的冒险!

# BATTLE 同伴们合力对抗强大的敌人!!

继承了前作的“VITIMATE ACTION BATTLE”是卖点。在这里要向大家介绍与大型敌人的战斗!这里有4名仲间与像巨大螃蟹似的BOSS战斗的场面。背景和人物都是多边形的,从而实现了各种各样的视点,人物的巨大感、存在感的增加也可以从图上一目了然。

表示敌人与己方的行动时机和知敌人的战斗系统。因为是敌双方的大混战,所以一定要注意处在画面右下方的“表”。

从IP表上也可以读取敌方的行动情报。当这个敌人的攻击会阻隔已方出现时,一定要对敌人的行动加以干扰!

## 拥有黑色羽翼的少女

附在她身上的是被称为导致世界毁灭的妖魔。据说要想阻止这种状况,就只有去见身在大神殿的法皇这一种方法。就在教会的神父再次委托主人公将少女护送到大神殿之时,谜一样的角色出现了,她用强大的魔力夺取了在场者的自由。——这名少女拥有黑色的羽翼,是善是恶,目前还不得知。

正统RPG到现在已经所剩无己了,本作是所剩无几的几部精品之一。玩过前作吗?有过那种久违的感动吗?不管有没有,请期待这次的“格兰蒂亚2”,我保证它会给你带来真正的RPG的风格,给你带来久违的感动。如果之前你没接触过正统RPG,就让本作成为你的向导吧!

# 鄭問之三國誌

チェンウェンのさんごくし

机种:PS2　厂商:GAME ARTS　类型:SLG
媒体:CD－ROM　发售日:今秋发售预定

《郑问之三国志》的设定豪爽而又纤细，角色美神兼备。而游戏性也完全不次于其设定。能让玩家津津乐道于明快的战斗和复杂的政治。这期就以内政外交等政系统为中心，向大家介绍丰富变化的4种战斗和各类事件的内容。

## 内政

从用战斗占领城市开始，这个城市就已是你的领土要对其进行管辖。要听从君主和武将的意见，对驻守城市的士兵数量进行调整。

### 君主

君主掌握城池支配权，你将是割据中国大地群雄中的一位。若在战场上夺得胜利，就可以将各城纳入自己的管辖之内。增加自己统治下的城和资产，就会由上级如皇帝提高你的身份。

### 武将

为了打倒敌君主，完成各个事件，你需要集结武将。武将除在战斗中活跃，驻守城池准备奇袭外，还可任命为太守。

### 统治

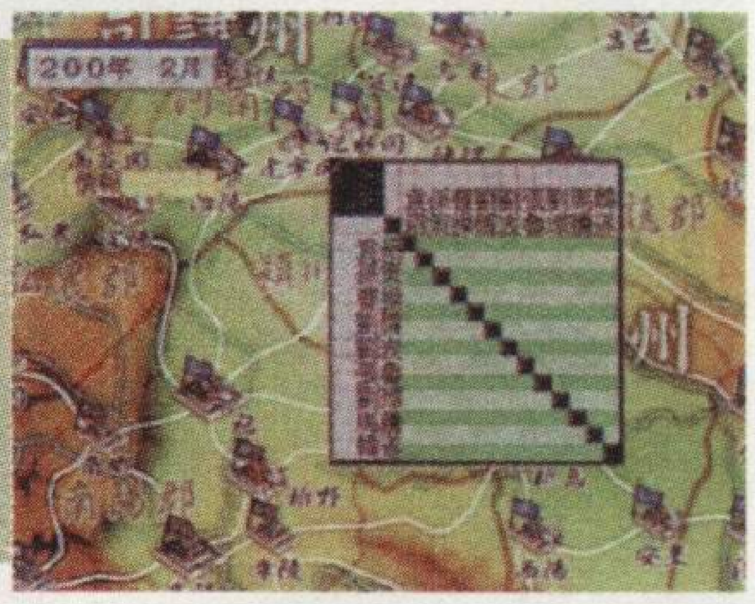
给武将授职，决定各城的政治方针。还有必要解放庄园家奴，向商人收钱来筹措资金。还得决定驻扎军队数量和讨伐土匪。这些都是君主的任务。

## 外政

君主间的友好关系是通过外交决定的，不增加不必要的敌人是重要的要素。使用亲善和睦的指令，缔结友好同盟。

### 君主间的外交

君主间的友好关系可分为交战、敌对、通常、友好、不战、同盟，6个阶段。需要钱的时候可以使用外交手段增加友好君主。外交派政治力高的武将去可确保高成功力。



### 帝的敕令

主公服从皇帝，这样可以利用皇帝的威慑。

### 和睦

派遣智谋高的武将前去交涉，可使交战中的城池停战。同样，再交涉也有可能达成不战条约和结成同盟。

## 四种战斗

首先把进行战斗，而参加攻击目标的武将分开，确定攻击计划。有时可提案在战斗途中让智谋高的武将去奇袭和火计。另外，各城的战斗不仅限于平地，也可以水上和攻城等各式地段进行。下面介绍变化丰富的战斗要素。

### 野战

陆路上遇敌用野战突入。决定作战后就任由武将作战了，所以为配合战况而选好武将以夺得胜利。此外，战斗同开始有可能出现武将单挑的动作。单挑一般以防御战的形式开始。若输了就会被敌人俘虏，所以要注意部队的战意。也有只乐衷于单挑的模式。

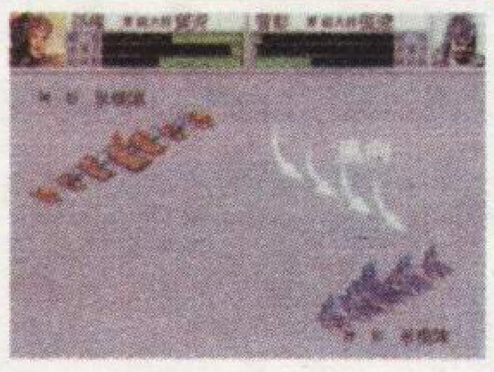
### 奇袭

在通常战斗上立案攻击计划，就有发生奇袭的可能，立案攻击计划时，武将会提出奇袭计划。承认后就有了名武将和少数直属部队对敌城市进行奇袭。

### 水上战

以水路进军时遇敌就会发生水上战。战斗开始前先选好舰队阵型胜算就比较高。为了在水上战使用烧敌船的“火计计略”，要研究风向和战况。

### 攻城战

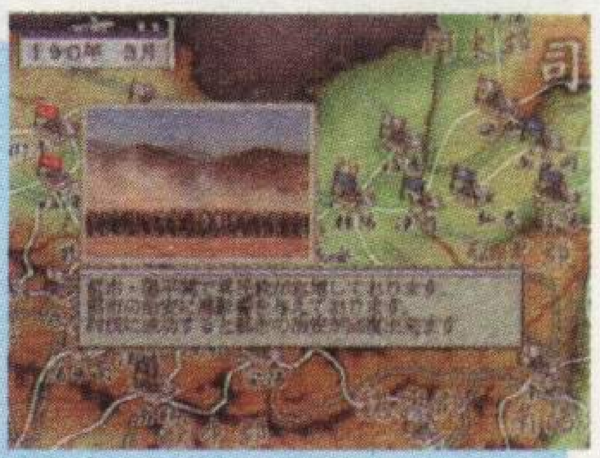


经历了野战和水上战后，部队就可把目标定为到达城池和攻城战。攻击方面可使用能破坏城墙的武器和梯子。被攻方可用强弩和油硝这类防御武器对抗。另外包围攻击时储存的兵粮会主使持久力变化。这种攻城战是通常战外，武将提高，以计谋胜利的钥匙。

## 战斗以外事件

有时会闹土匪，有时会闹灾荒，总之会有很多事发生。不仅要管理内政，外交和战争，还必须学会应付这类事态。

### 少数民族增加



在所统治原城市里加入了汉民族以外的民族时，都市治安和民众忠诚心就会低下。尽量早些讨伐少数民族，进行编制。在各城与国都连络不上时，要及时采取应急措施。

### 山贼讨伐

土匪出没使城市治安变差。也有被呼为“黄巾匪”的土匪武装出场。总之向征讨少数民族一样出兵解决。讨伐成功将稳定城市治安，增加人口。

### 访问华陀

华陀是三国时代的名医。防问华陀可使驻守城池的武将寿命延长，并有幸运事件出现。访问华陀时要周到对待，说不定还能再见一次。

# マリオストーリー
# 玛莉奥故事
## MARIO STORY

机种:N64　厂商:NINTENDO　类型:RPG
媒体:卡带　发售日:8 月 11 日发售

## 将那个玛莉奥再次制作成 RPG!

96 年通过 SFC 发售的搏得好评的"超级玛莉 RPG"的续篇终于登场了。在宛如看戏般温暖的世界中，玛莉奥非常的活跃。当然，在本续篇中还是由"玛莉奥"系列中那些大家熟悉的成员登场，而且也许也会有新人物登场!？这次我们要向大家公开期待颇高的"玛莉奥故事"的初期情况的画面。这能够隐约的传达给你们一些气氛吧?

### 对话时头上会冒出符号

▲▶与人对话时头上会有符号表示，了解对话内容得到贵重的情报。

### 事件发生时也会出现符号

◀▲在路上行走时头上会出现"!"，这时候应该注意前面发生的情况。

## 也有大家熟悉的"榔头"

"榔头"等在"玛莉奥"系列中出现过的活动在本续篇中也大多登场了。如果你玩过 ACTION GAME 的"玛莉奥"系列的话，应该能够马上记起操作来。到处登场的 ITEM 也值得注目!

## 公开初期情况的故事和画面照片!!

这次是以 1 封寄给玛莉奥的信来开始故事的。信是邀请玛莉奥和ルイージ去参加蘑菇城的 PARTY 的，于是他们得意扬扬的出发了。可是，ピー于公主又被拐走了。而且是被拐到了蘑菇城……!？ 这次令你担心的恐怕也是好像有秘计似的奇怪的表情吧?

### 新的冒险再此开始

▲玛莉奥在家中接到一封邀请他去参加盛大的 PARTY

### 玛莉奥来参加 PARTY

### 与公主见面

▲来到城里见到公主并与她交谈。

### 邪恶的敌人登场!

▲▶突然间天空城市里一片黑暗，邪恶的**クッパ**再度登场，并且抓走了公主，你有信心再从这个魔头手里救出公主吗?

### 公主现在怎么样了?

▲▶公主失踪后，玛莉奥在城里四处寻找公主的下落。

# F1 世界锦标赛 II

机种:DC　　厂商:VIDEO SYSTEM　　类型:RAC
媒体:GD－ROM　　发售日:2000 年夏发售预定

# F1 WORLD GRAND PRIX II
for Dreamcast

## 99 年 F1 方程式赛车的感动通过 DC 复苏

本次决定发售能够真实的享受 F1 世界的“F1 WORLD GRAND PRIX”的第 2 弹。这次是以正式数据为本,完全再现了 99 年 F1 GRAND PRIX。与前作相比，本作在 ACCEL(ERATOR)(アクセル)KFF 时机器的举动等方面都实现了与真正的 F1 机器相当接近的地步,图表性的东西也被强化了,能够让你尽情的享受到白热化的比赛。

▲游戏以真实的镜头描述了整个锦标赛的全部过程，和真的 F1 赛车很像。

▼游戏途中赛车出现毛病，要极时的到修理站更换零件，把损失降到最低。

▲驾驶着时速 200 多公里的 F1 赛车，在跑道上急驰,真是爽极了!!!

## 比前作更加充实的游戏模式

本大体上分为 4 部分、全部有 10 个种类的游戏模式。其中追加了 BRCADCAST 和 GALLERY 等几个受 FANS 欢迎的模式。在 CHAMPIONSHIP 等几个模式中,你除了可以玩比赛之外,还可以将它们做为数据库加以利用。

### 评价系统搭载

新要素

在本作中,当 CHAMPIONSHIP 模式全部 16 战终了之后，会有一个对游戏者的综合评价。其中有予选最高次序、优胜点、ポールトゥウィン的完成次数等几个评价项目。

◀如果你获得了一定的点数会得到很高的评价。

### 1 Player

单人模式时，会有四种模式,全部共有 16 辆参赛赛车,而每种模式都有相对的说明。

◀本作中出现的赛车都是按照实体精心制作的。

### 2 Player

2 Player 模式就是两人进行对抗,你可以与好友在分屏的情况下两人共享飚车的乐趣。

◀与朋友选择好参赛的车辆，就可以对抗了。

### Broadcast

这是能够选择喜欢的环形跑道并能够欣赏比赛的模式。你也能够通过 OPTION 来变更比赛的设定。比赛过程中,你可以通过操作按钮来变更受人注目的机车和视点。这个模式能够让你从各种各样的角度来欣赏比赛，这是通常的模式所不具备的。

◀游戏的设计非常亲切，可以让你随时改变。

◀▲以各种不同的视点观看会有不同的感觉。

### Gallery

喜欢 F1 赛车的朋友有福了,在本作中有一个图画鉴赏模式,可以让玩家清楚的看到所有的赛车资料。

◀多么漂亮的赛车呀!你不想驾驶它参加比赛吗?

# 鈴ものがたり

# 铃之物语

机种:PS　厂商:CAPCOM　类型:RPG
媒体:CD－ROM　发售日:6 月发售预定

## 铃之物语的防御战介绍

我本来以为会在 6 月之前发售的,但还是没有发售,我想还是有许多人都不清楚这个临近发售的“铃之物语”到底是个什么样的游戏吧?“防御战是如何进行的呢?”你们一定抱着这种疑问吧。那么我就从防御战开始向大家做一下说明吧。

防御战在游戏中被称为“牌战”,是通过主人公铃丸使用自己持有的 3 种战争牌而进行的。

顺便说一句,胜负的决定方法有 2 种,请务必注意!牌战是这样进行的!!

### 想着札的人

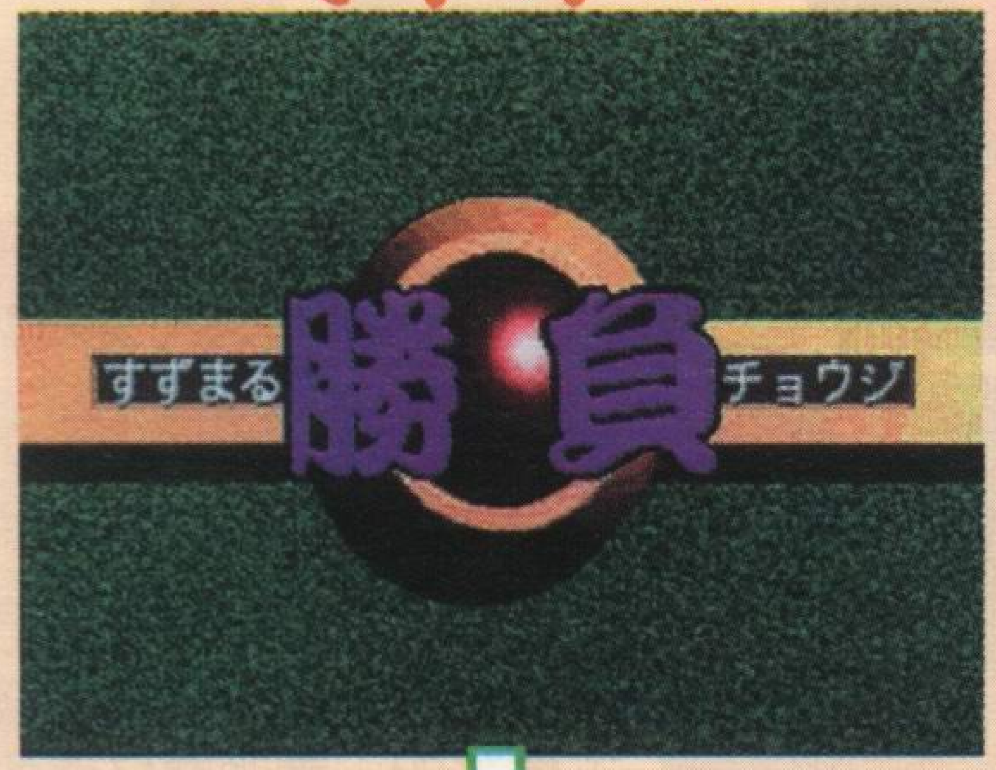
◀这些人都在考虑着有关札的事情,上去与他们谈话吧!

### 遇见强盗

◀突然出现三个带着墨镜的家伙,你能避开他们吗?

## 了解用札战斗的流程

### 战斗开始



◀战斗开始前要把有利于你的札优先使用。

▶之后就会进入双方对垒的局式。

### 能够购买对自己有帮助的牌吗?

给狗骨头,狗便会成为你的待从,之后你挖掘狗所指示的地点便可以找到牌。无论你有几张牌都不会带来困扰,好好地集聚便可以激活战斗!!

▲到各地去收集札,有利于战斗。

### 对自己有帮助的牌使完便会没有了吗?

事实上,对自己有帮助的牌使完便会没有了。不加考虑使用会造成浪费,而且是不能够补充的,所以不要随意使用。特别是在村外是怎么也不能补充的,请注意这点。

◀要小心使用这些牌。

▲在游戏中如果对手的助札自己出的话,你就不能出了。

▲战斗中一定要小心对手出的札。

**战斗后会出现结果**

### 胜 WINNER

能否将对手的体力变为 0?在打出 10 次战牌之后的时候,体力多的一方便为获胜。如果是将对手的体力变为 0 时取胜的即为完胜,体力胜出时为单纯胜利。

### 负 LOSER

输了后,用最大体力的一半便可再开始。请不要忘记你可以通过饭团子和咸菜等食物来恢复体力。顺便说一下。本游戏没有 GAME OVER。

# SCANDAL スキャンダル

# 丑闻

机种:PS2　　厂商:SCE　　类型:AVG
媒体:DVD－ROM　　发售日:6 月 29 日发售预定

**以大容量高画质的 DVD－ROM 为载体发售的"'做'节目"系列游戏！终于在 PS2 上发售了!!!**

以"从'看'节目到'做'节目"为主题，在 PS 上发卖了 4 部作品的"やるドラ"("做"节目)系列。其最新作在 PS2 上登场!

第一弹中讲的是以独家报道艺术家丑闻而奔走的北泽沙纪的故事。本作品中随选择分歧的变化剧性随之变动，从严肃风格到喜剧，风格多样，先向大家介绍故事梗概。

◀手持摄像机的主人公北尺沙纪为了生计四处奔波。

▲这个阴森的面孔到底是谁?

▼运用新的技术完全描绘出光影的效果，使得场景非常真实，在强光下是看不清对方的。

主人公

**北尺沙纪**

受父亲的影响担任记者一职，24 岁，现在父亲下落不明，喜欢穿轻便的服装。

**大量的精美动画!**

## 故事简介

从情报屋拿到著名音乐家的丑闻情报的沙纪。为独家报道这一新闻她潜入音乐家的 PARTY 并且摄影成功。但是这张表面看只是接吻画面的照片中竟然藏着不能被泄露的"秘密"！由此沙纪陷入神秘组织的追杀之中……日常生活中充满了危险迅息。在面前出现的众多面孔中，究竟有谁可以救他呢?

▶▼作为摄影记者也会遇到很多麻烦，比如被别人要挟，办事时受人阻挠等等。

**你能把这项丑闻揭露出来吗?**

# EXCITE STAGE 2000

96 年 SFC 发卖了 EXCITE TAGE 96。而本此基于 PS 的发卖，将追求更真实的操作感，比前作更有魅力！

机种:PS　厂商:EPOCH　类型:SPT
媒体:CD－ROM　发售日:2000 年 8 月发售预定

## 经过 4 年时间，"EXCITE STAGE"在 PS 复活

"EXCITE STAGE"FANS 期待已久的 SFC 的超人气足球游戏系列最新作终于开始发卖！最近的足球游戏大多受到微机辅助操作而缺少创造性。但在本作中，自己可以指定传球线路，也可以自己跑位接球，由玩家个人完成全部操作。通过这种高自由度，相们大家可以充分获得对战乐趣！

▲比赛中是很真实的，比如有天气变化时也会影响到队员的动作，下雨时队员的动作会减慢。

▲比赛的规则也是按照真实的比赛设定的，如果你在背后铲人的话肯定被判严重范规。

▲再现 1986 年世界杯球王马拉多纳的风采，一但手柄的微操作掌握熟练的话，再现这一进球非常容易。

▲与国际规则相同，双方在加时赛中采用金球制，一但一方进球比赛立刻停止。

## 3D 表现的体育馆

本作中的选手和体育馆通过 3D 多边形效果处理，画面效果进步很大，设有 5 个不同的体育场，可以在不同的气氛下参加比赛。

以“樱大战”和“逮捕”系列为大家熟知的漫画家藤岛康介，本作品是由他担任角色原创的“eX－D”的游戏版!!

# éX-D

# 凶犯缉察组

机种:PS　厂商:BANDAI　类型:RAC
媒体:CD－ROM　发售日:2000年秋发售预定

## 藤岛康介角色登场竞速游戏!

时间是近未来，石油等天然资源十分宝贵的年代。世界开始开发新的能源，汽车全部由电脑控制自动驾驶。与之同时，利用汽车的犯罪也越来越多。被配备自动车的警察们对这些暴走车无可奈何。

在这种状况下出现处理暴走事件的组织“EXG”。玩家作为组织一员，在街中与犯罪车做一较量!

**●处理犯罪组织“EXG”**

“EXG”是“EXCEED GARRISON”(超法规警备组织)的简称，在已经记录了驾驶技术的近未来，驾驶上个世纪的汽油车行使保安任务的组织。“EXG”前线活跃的人员被称为“X－D”，都是驾车技术高超，深通机器原理的人，当然，主人公远藤罗娜和神野理纱也是其中一员。

可以更改名字!

远藤罗娜

沉稳的天才驾手。说话按自己的方式，有条不紊。

▲神野理纱与她的爱车在做出发前的准备。

▲远藤罗娜在选择车辆，准备去逮捕罪犯。

神野理纱

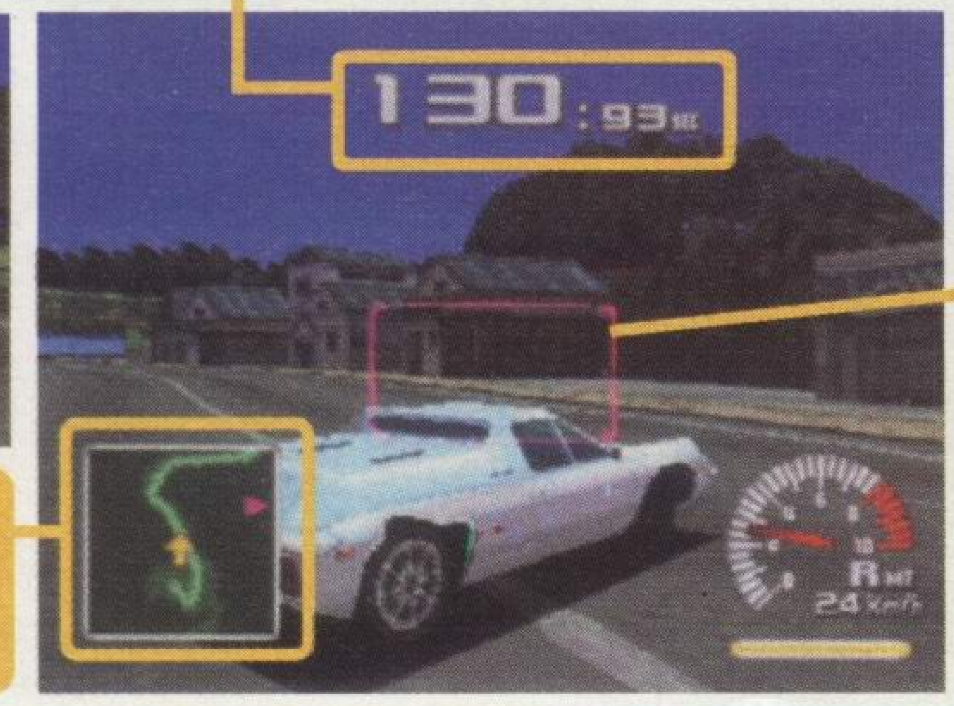
直来直去的率真性格，这种男孩性格也影响到她的驾车技术。她驾车手段强硬，为追逐罪犯不惜代价。

## 追逐，迫停暴走车是游戏目的!!

游戏的目的很简单。追逐在街中暴走的车辆，通过战斗迫使其停止，不过现在还没有公布“EXG”到底通过何种手段迫停暴走车，好象不是通过车辆撞击，长时期竞走耗费能源也不现实。另外值得注意的是画面中央的红色标志。那是武器的瞄准装置吗?

**乘余时间**

在画面上方表现的数字是游戏时的时间限制，使得游戏更加刺激。




**道路提示**

追捕犯罪时可以看清路上的情况。

**特殊武器**

使用『EXG』兵器制止逃跑车辆，但现在还是个迷。

## 古今中外的名车在此集结!!

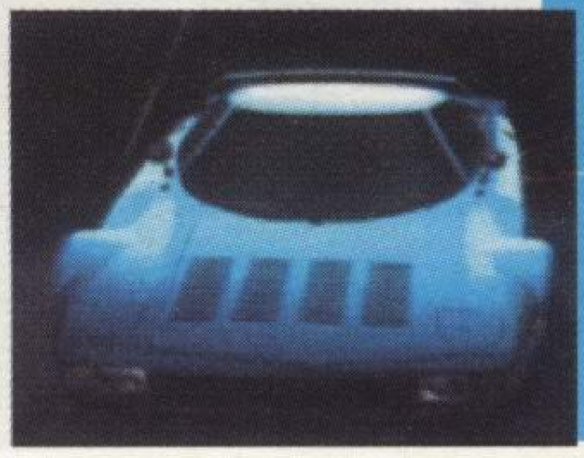
不愧是藤岛康介，在他的漫画中登场了古今中外各种旧车和名车，本次公开的是两个主人公的爱车“LOTUS EUROPE”和“ランチアストラトス”。

ロータスヨーロッパ

▲30岁左右的男人们都很憧憬拥有这部名车。

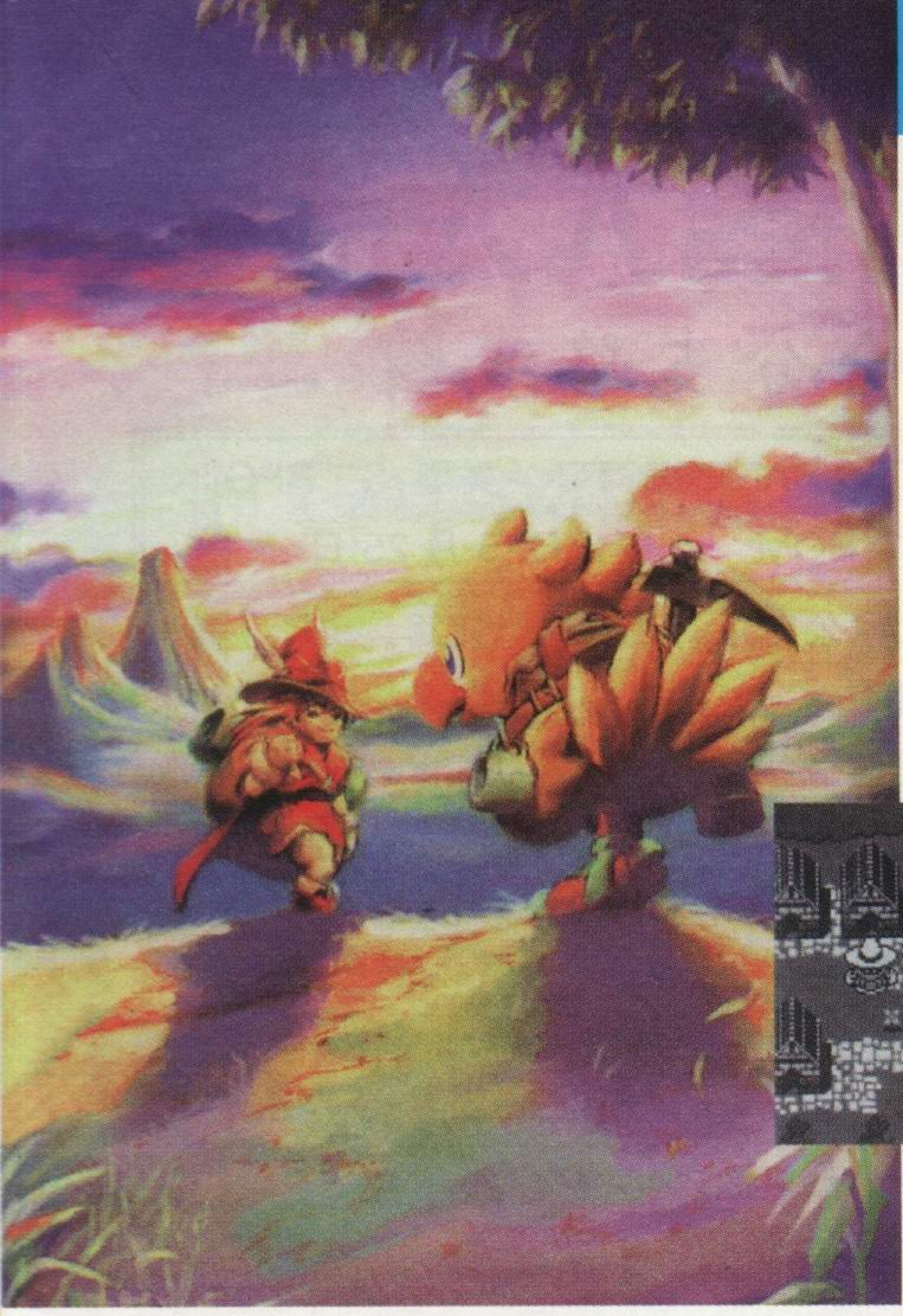
**真实的音效**

游戏中所有车辆发出的声音比如引擎声、刹车声、齿轮传动声都是经由实车录音得来的。



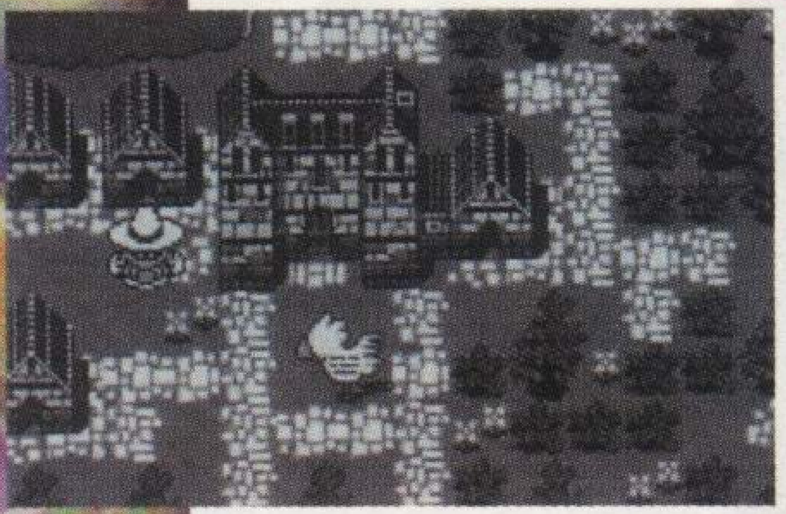
ランチアストラトス

◀▲70年代的名车有着极强的美感，在世界上也是很有名的。



# はたらくチョコボ

# 劳动陆行鸟



| | | |
|---|---|---|
| 机种:WS | 厂商:SQUARE | 类型:SLG |
| 媒体:卡带 | 发售日:2000 年 8 月发售预定 | |

今年夏天,SQUARE 加盟 WONDERSWAN 的第一个作品"劳动陆行鸟"已经有一些开发画面了,下面让我们在发售前作一下该游戏的详细介绍。

## SQUARE 正止参加 WONDERSWAN 第一弹!

"劳动陆行鸟"是使用陆行鸟开拓未开垦地区的"开拓模拟游戏"。玩家作为来到新大陆东岸的开拓者,借助生存在这里的陆行鸟的力量开拓未开垦地区。在这里有干燥的大平原、广大的森林地区和寒冷的山脉地带。都是没有人聚居的区域。

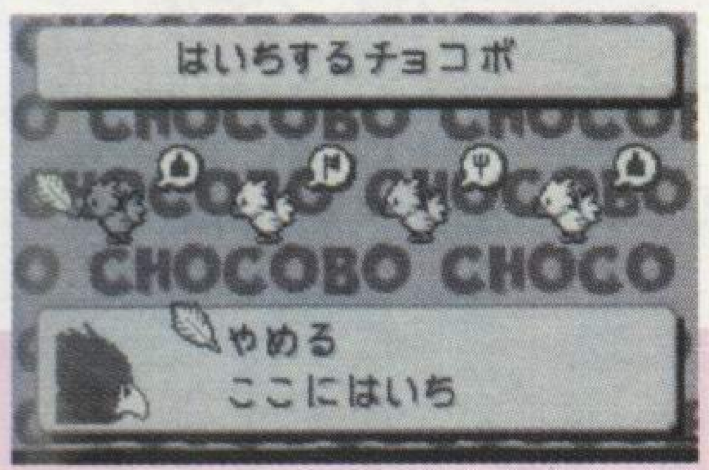
玩家对持有各种不同能力的陆行鸟分配适当的工作,派遣到各个地区,这样陆行鸟会采集带回资源,以这些资源为资本。进行更进一步的开发。玩家与其他竞争者一同进行开发活动,为占领全部的新大陆地区而向西进军吧!

◀在游戏的开拓中发现了陆行鸟,可以将其带回,利用陆行鸟可以开发各种未经过开拓的土地。

## 派给各具个性的工作吧!

分派给陆行鸟的工作有种植和收获蔬菜的农夫类;收集水资源的挑水工;伐木的木工和采矿的矿工四类。另外,陆行鸟们也各具特性,有的适合在森林活动,有的适合游泳和捕鱼等。分配给他们合适的工作会提高工作效率。

▲为了提高开垦的速度,必须加足马力。




◀选择不同的陆行鸟完成不同的任务。

提高土地开垦的效率!

## 不要输给同业者

除玩家以外还有其他竞争对手加入开拓行列。开拓结束后会公开开垦结果。这时会有各行业所得 MVP 值和在此领域的最优用奖荣誉颁发。不过,如果想要更高效率进行开垦的话,有时也有必要与竞争对手分工开垦或者相互交换资源的情况出现。根据当时状况,时而协作,时而竞争,灵活掌握进行开发吧。

## 各种事件发生

在游戏中会有各种事件发生,比如作物丰产,由于开垦监理局管理不善造成资源损失,派遣的陆行鸟消极息工等。对这种突发事件的处理,恐怕也是本游戏的魅力之一吧!

# 超级机器人大战α

## 完全分支路线图

机种:PS　厂商:BANPRESTO　类型:S·RPG
媒体:CD－ROM　发售日:5月25日

本次只能为大家公布本游戏的这个流程分支图，有关本作中所有的隐藏事件、隐藏人物以及隐藏机体的出现和获得将在最新一期的《电子游戏广场》中刊出。

共通 OPENING
↓
SUPER系 | REAL系
↓ | ↓
钢铁のコクピット | バニシング・トルーパー
↓ | ↓
マジンガーZ 绝体绝命 | 黑いガンダム
↓ | ↓
ゲッターチーム出击せよ | ホワイトベース救出
↓ | ↓
ジオン再临 | 死神と呼ばれたG
↓ | ↓
シークレット・ナンバーズ | ジオンの亡灵
↓ | ↓
ホワイトベース击坠命令 | 对决、极东基地
↓
レッツ・コンバイン
↓
出击！ その名はジャイアント・ロボ
↓
SUPER系 | REAL系
↓ | ↓
风を呼ぶ者 | 未知なる灾い
南アタリア | ジャブロー
↓ | ↓
目觉めよ、勇者 | アムロ再び
↓ | ↓
ガンダム强夺 | 白いモビルスーツ
↓ | ↓
野望の男 | 战いは谁がために
↓ | ↓
少女が见た流星 | 翼を持ったガンダム
↓
父との约束
↓
使徒、袭来
↓
咆哮、EVA初号机
↓
GR对GR2
↓
SUPER系 | REAL系
↓ | ↓
红い稻妻 | ゼータの鼓动
↓ | ↓
激突！ ゲッターロボ vs ゲッターロボG | 第二次直上会战
↓

## 《超级机器人大战α》中的部分重要名词解释

**▲EOT**

Extra over Te chnology 的略称。地球外在知性生命体持有技术，换句话说是地球人还没有完全掌握的技术，地下世界兰古兰的魔术和炼金学也属于此范畴。

被称为EOT的技术是对新西历179年降落地球上的外星人超巨人宇宙战舰技术解析得到的结论，DC和SDF将其应用在人型机动兵器的动力源和兵器上。另外，应用EOF技术的兵器又被称为EOT兵器。

**▲玛奥(マオ)工业**

总部设在月面都市格拉那达的军需企业，是人型和兵器パーソナルトルーパー(PT)的开发厂家。公司成立于176年12月，从パーソナルトルーパー(PT)1号机开始他们制造生产了众多优秀机体。

社长玛奥不与扰乱地球秩序的组织进行任何交易。因此，他与DC和地球联邦军远东支部的关系很深厚，利用他们提供的技术开发了EOT搭载型的パーソナルトルーパーRTX－08Rヒュッケバイン和RTX－010ヒュッケバインMK－Ⅱ。

**▲テスラ＝ライヒ研究所**

北米科罗拉多的人型机动兵器及EOT的研究设施。DC比安博士设立的研究所，从事时外星人用兵器的研究开发。被称作机器人工学工厂的这个研究所集结了来自世界各国的优秀科学家。绰号“超斗士”的著名机器SRG－01グルンガスト就由这里开发。研究所名称的由来是根据发明家ニコラ（テスラ）和科学家ライヒ的名辽取得。

**▲トロニウム**

在降落地球外星人超大宇宙战舰中发现的稀有金属。半衰期为10年的超短寿命的特殊放射性物质。米粒大小的トロニウム与触媒接触融合会释放出数十倍以上的能量。

使用トロニウム为动力源的机器被称为“トロニウム引擎”，搭载在SRX和R系列上。但是它的缺点是能量输出难以控制，一旦发生爆炸会将方圆50公里以内化为灰烬。

**▲T－LINK系统**

由参预SRX企画的ケンゾウ＝コバヤ博士和イングラム＝プリスケン少佐（SRX小队的教官）开发的念动力感知增幅装置。通过T－LINK连接装置引发出人类的念动力，辅助机体操纵和武器的远隔操作。

另外，可以改变被攻击的飞弹弹道，施行攻击回避。

还有，通过增强念动力使系统使用者的特殊物体识别力（第六感）更广范围展开，实现敌人捕捉和位置掌握。但是，过度使用会增加使用者脑力负担，甚至会造成精神乱和性格分裂。总而言之，是在不被发现情况下近敌人，极度发挥使用者潜在能力的装置。

**▲ウラヌス系统**

作为T－LINK系统辅助装置配备在R系列机体上。某种程度上说是使T－LINK无限制化。可以调节T－LINK系统对人类状态和机体损害情况，在陷入极度危机时会切换到优先维护飞行员生命的状态。这样会让飞行员的念动力发挥至极限，使机体发挥比平时高两倍以上的能力，但其结果很可能导致机体破坏飞行员精神崩溃。可以说ウラヌス系统的发动与失控没有多大区别。这种有争议的装置为何会装配在R系列上至今仍是个谜。

**▲psycho driver(精神力驾驶)**

兼备念动力、精神感应能力、透视能力、预知能力、无限制近乎于神的超能力者”的意思。リュウセイ(R1的驾驶员)具备这个素质。但目前还只可能发挥念动力。另外，SRX及R系列也可以说是强制人类发挥出psycho driver能力的兵器。

决战、第 2 新东京市

リガ・ミリティア
ホンコン・シティ
ガンダム、星の海へ
始动ダブルゼータ
ソロモンの悪梦
クロスボーン・バンガード
海からのマレビト

极东基地
兽を超え、人を超え、いでよ神の战士
战いの海へ
マジンガーZvs暗味大将军
ボルテス起死回生
シャーキン悪魔の战い

EVA 贰号机
圣战士たち
エレの灵力
ナの国の女王
オーラロード
东京上空

红いエヴァンゲリオン

マシン展开
EOT の岛

SUPER 系
心に念じる见えない刃

REAL 系
黑い超斗士

EVA2 体
瞬间、心かさねて

力押し
精灵凭依

击ち落とす
ブービー・トラップ

EVA で跳ね返す
奇迹の价值は

マクロスの后方
スペース・フォールド
アームド・アタック
天敌との遭遇
イングラムの真意
ミス・マクロス
木星からの逃亡者
人类を导く者
ファースト・コンタクト

マクロスの护卫
カウント・ダウン
トランス・フォーメーション
隐された杀意
サタン・ファイト
リン・ミンメイ
ジュピトリアン
帝国の女王
终末への前奏曲

ビッグ・エスケープ
バイバイ・マルス

リーンホース Jr 队
アクシズからの使者

グラン・ガラン队
ジュピター・ゴースト

ゴラオン队
父よ地球は近い

プルとアクシズと
リィナの血
漆黑の天使来たりて

宇宙に盛く妖花
ゼロと呼ばれたガンダム
强袭、阻止限界点

静止した暗の中で
赤い发の女
神か、悪魔か…

SUPER 系
龙と虎

REAL 系
第三の力

男の战い
谁がために钟は踊る
进路に光明、退路に绝望
ヴァリアブル・フォーメーション

グラン・ガラン队
ガラスの王国
王国崩坏
クロスファイト
异邦人たちの归还
女王リリーナ

ラー・カイラム队
ダカールの日
バイブレーション
ソロモン攻略战
女たちの战场
驱け拔ける岚

ゴラオン队
あしゅら男爵、散る
魔神皇帝
地球を赌けた一骑讨ち
思い出を未来へ
父の胸の中で泣け!

ジオンの幻像
天使の轮の上で

エンジェル・ハイロウ
胜者と败者に祝福を
せめて、人间らしく
最后のシ者

アクシズ
神の国への诱惑
クロス・ターゲット
战士、再び…

运命の矢
爱・おぼえていますか
终わりの始まり
Air
ギア・オブ・デスティニー

分岐条件不明(熟练度低?)
人类に逃げ场なし
钢の魂

分岐条件不明(熟练度高?)
绝望の宴は今から始まる
この星の明日のために

# 幻想大陆战记

机种:PS
类型:S・RPG
发售日:发售中

BRIGANDINE

## 基础知识　大陆制霸在于培育 UNIT 的边际

### UNIT 大体上分为 2 个种类

使用魔力将怪物们从大地中召唤出来,并唯一能够操纵这些怪物们的是神秘的骑士。以骑士为中心,怪物们按各自具有的各种各样的特征而被编集成队,它们在战斗中成为主力部队。虽然是相同战斗 UNIT, 可是骑士与怪物们的性质却存在着根本性的差异,我们首先来了解它们的特征,在这基础之上再来记住在战斗中的基本规则。

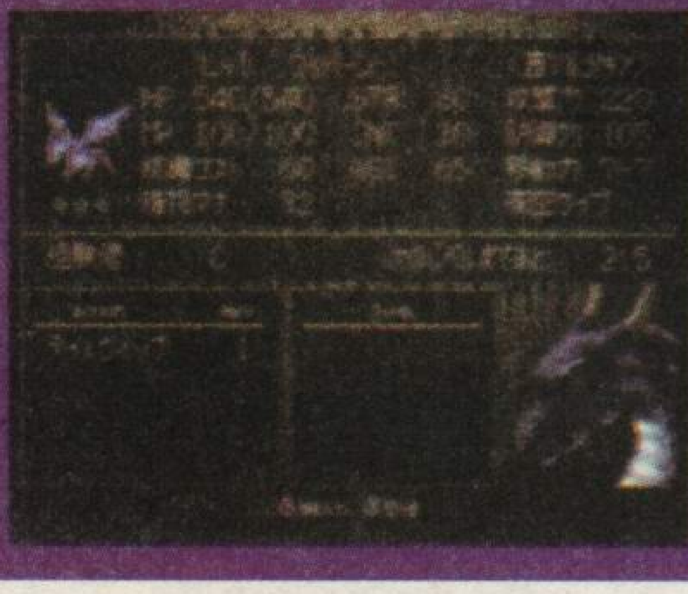
首先是……

#### 骑士
部队的灵魂人物

与怪物们最大的不同的便是骑士们本身有各自的设定，根据这些设定会产生各种各样的 EVENT。而且在战场上即使被打倒,他们也不会完全消失,能够复活也是一大特征。

然后是……

#### 怪物
部队的主力

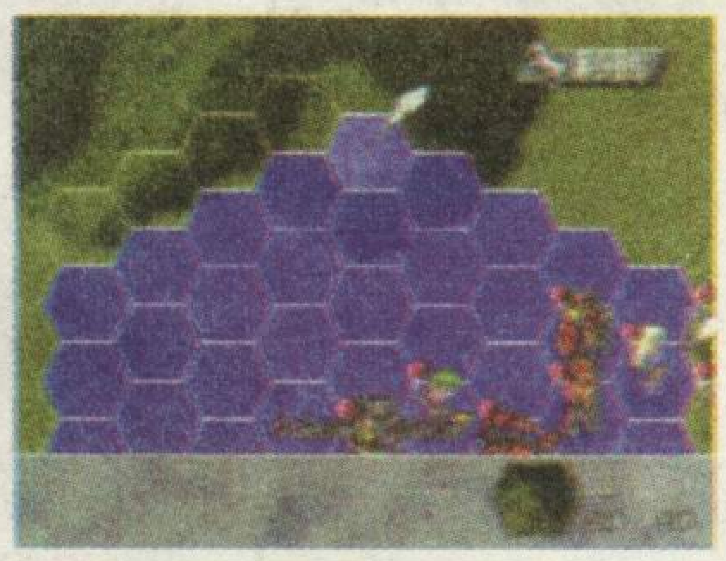


怪物们如果被打倒的话便不能再复活。通过提高水平,职业变换可以使它们变强，但只要它们一旦被打倒，也就是意味着之前的努力都白费了。

通过这2个种类来编成部队

编队的基本是配置1名骑士和复数的怪物。在了解了它们各自的特征之后,你自然能够明白部队编成的趋势。

#### ★统魔力・统魔范围



所谓统魔力是骑士所具备的特征，统魔力越多越好，越多便越能操纵强大的怪物。统魔范围如战斗地图所表示的那样，在这范围之外的怪物要比一般的怪物弱。

#### ★统魔 COST

操纵怪物要耗费 COST,当这个合计值低于骑士的统魔力时,你就要必须考虑部队编成了，基本上，越强越便利的怪物，统魔 COST 也就越高。在职业变换时,这个值也会变化。

### 决定 CLAMAGE 的不仅仅是"攻击力防御力"

极端的说，在战斗中是否能够取得胜利，取决于自己在不接受 CLAMAGE 的情况下给予了对手多少的 CLAMAGE。决定 CLAMAGE 的主要要素是防御力和攻击力的差，但也有别的有影响的法则。如果能够很好的运用这点的话，弱小的 UNIT 也可以充分应战。

#### 与前作不同的变更点

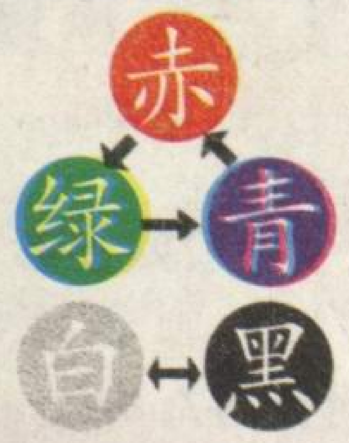
- CRITICAL 技的任意发动
- 属性关系的变更
- 包围效果的新设
- 对地、对空特征的效果变更

我们在这里将与战斗有关的系统变更列为清单。应该注意的是影响伤害的属性关系的变更,影响伤害的对地、对空特性也将要影响命中率这点也是值得注意的。而且本作新增加的包围效果也会随着使用而大大的影响战术,请务必 CHEXK!

#### 用属性效果来增减伤害

怪物和骑士这两方共通的要素属性是,除了有红、绿、蓝这 3 个漩涡状态之外,还有白和黑这 2 个对立状态,而且还有意味着什么属性也没有的无色状态,也就是总共准备了 6 个种类。在优势或对立属性下攻击的话,伤害会上升,如果同属性则会下降。这是重要 CHECK。

属性关系图

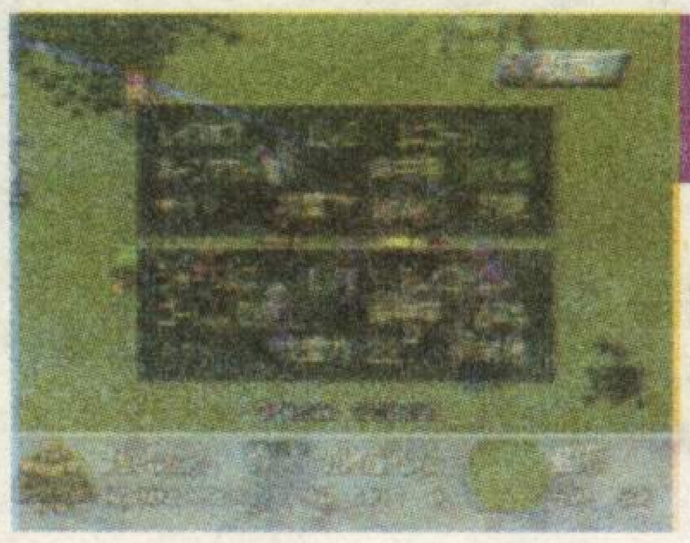



| 优位 or 对立属性的场合 | 同属性的场合 |
|---|---|
| 伤害 各 20%增 | 伤害 各 20%减 |

属性阶段越高
效果就会越高

#### 通过 CRITICAL HIT 来增加伤害

在前作中根据准确率而被决定是否发动的 CRITICAL 攻击，在本作中则会做为一种技而能够任意选择。虽然刚移动不久之后是不能使用的,但它是一种强力的攻击却是不可改变的事实。只要单纯的提高伤害的 CRITICAL HIT 会做为根据准确率才出现的东西而被保留了下来。



用包围效果也可以提高出现率

包围效果不仅能够提高攻击的命中，还能提高 CRITICAL HIT 的出现准确率。

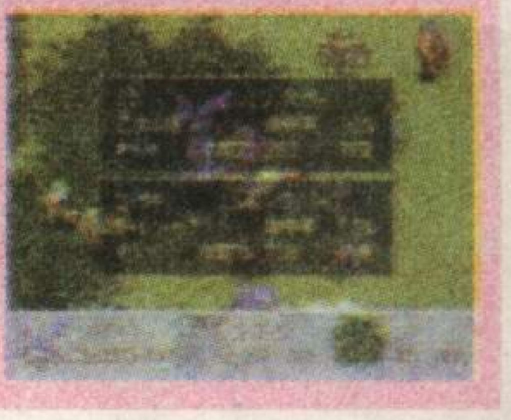
### 命中率也是重要要素

**●地形效果**

全部的 UNIT 上都设定了移动 TAPE，根据这些又设定了擅长,不擅长的地形。基本上,在擅长的地形中,攻击命中率和回避率都会上升,在不擅长的地形中会下降。

**●对地、对空特性**

移动 TAPE 大体上被分为地上系和空中系，基本在地上的攻击很难命中处于空中的人物，相反在空中的攻击很难命中处在地上的人物，但是根据职业和攻击种类的变化，这种性质也会变化。

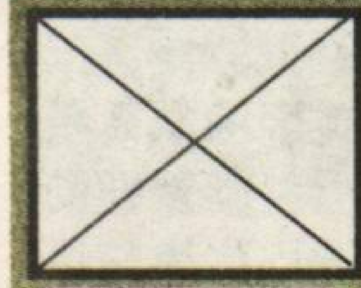


# 基础知识 组成主力部队，要先把握个体特性

## 妖怪篇

妖怪的职业变换是固定的，像骑士那样，在别的系统中也是不能更换的。持有广范攻击力的魔法个体，如果没有成为上一级，就不能登场，这一点与骑士存在着重大差异。而且，要想维持妖怪魔法就十分必要，在初期，收回妖怪时还要消耗掉十分之一的魔法，当然，如果能力上升或在上二级职业中进行职业变换，这样就可以维持很高的魔法了。在其中，还隐藏着必要的物品和上一级职业，因此奉劝各位一定要积极寻找。

### ピクシー 绿 低空 30



| | |
|---|---|
| HP | 220 |
| MP | 160 |
| STR | 30 |
| INT | 65 |
| AGI | 80 |
| 召喚マナ | 120 |

是全体中攻击力最低的，由于很无能，因此不要将它放在最前……支援我方，一般担任吸引敌人的职责。

例

### ピクシー 绿 低空 30

| | |
|---|---|
| HP | 220 |
| MP | 160 |
| STR | 30 |
| INT | 65 |
| AGI | 80 |
| 召喚マナ | 120 |

是全体中攻击力最低的，由于很无能，因此不要将它放在最前线，用防御力很高的魔法"**プロテツク**"来支援我方，一般担任吸引敌人的职责。

### ジン 无 低空 30

| | |
|---|---|
| HP | 310 |
| MP | 100 |
| STR | 45 |
| INT | 60 |
| AGI | 65 |
| 召喚マナ | 120 |

移动后，可吐出气，这是它的最大优点。但它不具有直接攻击的能力，面对敌人攻击也不俱备反击能力，却可以把它使在防止敌人靠近的岗位上。

### マンドレイク 绿 森林 30

| | |
|---|---|
| HP | 630 |
| MP | 0 |
| STR | 50 |
| INT | 5 |
| AGI | 30 |
| 召喚マナ | 140 |

在统魔分配上的值很低，但攻击力很高因此在敌人攻击时，最适合作掩护，攻击力虽不如想像中的强，但攻击时有一定的准确率，具有追加对手魔法效果的能力。

### ユニコーン 白 马 40

| | |
|---|---|
| HP | 350 |
| MP | 140 |
| STR | 55 |
| INT | 55 |
| AGI | 65 |
| 召喚マナ | 220 |

是个可以阻碍魔法恢复的个体，将他作为辅助角色编入部队，会令安全感猛增，在职业变换中应把它列为天马座。

### グール 黑 平地 15

| | |
|---|---|
| HP | 410 |
| MP | 100 |
| STR | 55 |
| INT | 20 |
| AGI | 50 |
| 召喚マナ | 60 |

首先值得注意的是，它的统魔**ユスト**很低，是个花费少又强的个体，具有丰富的职业变更的特殊能力。因此，养它很有用。

### ギガスコーピオン 赤 地道 20

| | |
|---|---|
| HP | 270 |
| MP | 0 |
| STR | 60 |
| INT | 10 |
| AGI | 45 |
| 召喚マナ | 100 |

攻击时，有追加对手毒状态的效果，由于攻击力太低了，要将它放在前线作战，就很勉强了。是个知恩不见得报的家伙。依您所好。

### クンタウロス 绿 马 35

| | |
|---|---|
| HP | 360 |
| MP | 0 |
| STR | 60 |
| INT | 45 |
| AGI | 65 |
| 召喚マナ | 160 |

擅长用弓的远距离攻击，移动后也可攻击，但不要在被敌包围时使用。弓的攻击对飞行个体很有效，也很方便。

### エンジェル 白 白 高空 85

| | |
|---|---|
| HP | 360 |
| MP | 300 |
| STR | 63 |
| INT | 65 |
| AGI | 70 |
| 召喚マナ | 500 |

攻击力低不适合进行肉搏战，但具备恢复和攻击两种魔法。可以用职业变换创造出更强力的个体。从一开始就要养他。

### マーマン 青 水上 25

| | |
|---|---|
| HP | 410 |
| MP | 50 |
| STR | 65 |
| INT | 50 |
| AGI | 50 |
| 召喚マナ | 120 |

统魔**コスト**很低，平衡力好，但在水以外的地方是发挥不出作用来的，让它在川、湖、湿地等地方防卫那是最适合不过了。

### ヘルハウンド 黑 平地 35

| | |
|---|---|
| HP | 450 |
| MP | 100 |
| STR | 65 |
| INT | 30 |
| AGI | 70 |
| 召喚マナ | 180 |

在攻击后移动出来的，射击和离开的能力再加上可以喷气，因此中盘以前，都应将它作为主力，是个行动超群的个体。

### デーモン 黑 黑 高空 85

| | |
|---|---|
| HP | 360 |
| MP | 300 |
| STR | 68 |
| INT | 65 |
| AGI | 70 |
| 召喚マナ | 480 |

虽然统魔**コスト**很高，但它的黑魔法"**カース**"在远距离攻击时也能造成极大的伤害。在职业变换中能使用这样的魔，一定程度上可以左右战势。

### リザードマン 青 浅濑 35

| | |
|---|---|
| HP | 450 |
| MP | 0 |
| STR | 70 |
| INT | 30 |
| AGI | 60 |
| 召喚マナ | 200 |

水陆两用的万能型，具有盾防御绝招，擅长肉搏战。如果使用物品，可以上升二级职业，在序盘中以它为中心较为合理。

### グリフォン 白 高空 55

| | |
|---|---|
| HP | 500 |
| MP | 0 |
| STR | 80 |
| INT | 35 |
| AGI | 60 |
| 召喚マナ | 300 |

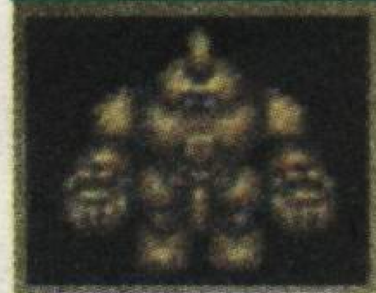
作为飞行个体，移动力和攻击力都很高，在序盘中有重要作用。攻击为在物品不足的情况下也可使用，活用很低的统魔**コスト**，可以在数量上取胜。

### ワイバーン 无 高空 60

| | |
|---|---|
| HP | 540 |
| MP | 100 |
| STR | 80 |
| INT | 30 |
| AGI | 65 |
| 召喚マナ | 320 |

高空型，不受地形限制，活动范围广、而且无属性，无弱点，这一点值得注意，与高空对手相战时，它占优势是空中王者。

### クレイゴーレム 无 纯重 45



| | |
|---|---|
| HP | 540 |
| MP | 000 |
| STR | 85 |
| INT | 000 |
| AGI | 35 |
| 召喚マナ | 240 |

防御力非常高，不受地位影响，相反，魔法很弱，因此要注意魔法的效果范围，命中率很低，因此要加上包围效果等作为辅助。

### ロック 无 高空 70

| | |
|---|---|
| HP | 580 |
| MP | 110 |
| STR | 85 |
| INT | 35 |
| AGI | 60 |
| 召喚マナ | 380 |

攻击力高，高空型，移动力不用说了。可以点敌成石，除魔法外，均不可恢复。

### ドラゴン 赤 纯重 75

| | |
|---|---|
| HP | 630 |
| MP | 100 |
| STR | 90 |
| INT | 40 |
| AGI | 40 |
| 召喚マナ | 420 |

有强烈的气，而且具有最高职业的攻击力，召唤魔法和，统魔**コスト**都很高，但具有移动力很低的弱点。

### ジャイアンド 赤 纯重 60

| | |
|---|---|
| HP | 540 |
| MP | 180 |
| STR | 95 |
| INT | 45 |
| AGI | 40 |
| 召喚マナ | 280 |

有不逊于**ドラコン**的攻击力，攻击时用追加效果，可使敌人气绝，体力高，防御力低，不可过份自信。是个可以恢复魔法的个体。

### ヒュドラ 青 青 水上 80

| | |
|---|---|
| HP | 670 |
| MP | 110 |
| STR | 100 |
| INT | 30 |
| AGI | 35 |
| 召喚マナ | 460 |

在水上可以发挥出实力的个体，即使在陆地上也比一般怪物要强，由于偏向青属性，因此在与红属性作战时，往往会给对手巨大的伤害。

# 骑士篇

女性角色与男性角色虽有明确的 CLASS(等级?)划分，但如果达到各个 CLASS 最低限度的参数值时也可转成别的系统的 CLASS 即(CLASS CHANGE)。

其中也有主角固有的 CLASS 存在，但如果此主角处于“自国”，别外一个主角达到上述参数值也可以实现转到此主角 CLASS 的转换。另外，率领怪兽必备的统魔力并非受 CLASS 限制，而是随此主角本身的成长度，等级的上升而变化。相反统魔范围是主角固定的能力，不会随成长而发生变化。

**法塔** 无 平地

| HP | MP | STR | INT | AGI |
|---|---|---|---|---|
| 480 | 115 | 65 | 50 | 65 |

男性系骑士的基本战斗 TYPE CLASS。基本攻击通过巨大的双手剑实现，无特殊变化攻击，攻击力十分强悍，在前线也十分可怕。

**帕巴利安** 无 平地

| HP | MP | STR | INT | AGI |
|---|---|---|---|---|
| 490 | 80 | 70 | 50 | 55 |

男性系骑士的基本战斗 TYPE CLASS。分为用剑的奈特系；使刀的索得曼系；肉博战的巴萨卡系。

**梅吉** 赤 平地

| HP | MP | STR | INT | AGI |
|---|---|---|---|---|
| 320 | 320 | 45 | 65 | 55 |

男性系骑士使用攻击魔法的基本魔法 TYPE CLASS。高等级的有青属性索萨拉系、黑属性的多鲁以德。能够使用全体魔法。

**普里斯特** 白 平地

| HP | MP | STR | INT | AGI |
|---|---|---|---|---|
| 480 | 115 | 65 | 50 | 65 |

男性系骑士的基本魔法类型。主要担当回复和辅助任务。比蓝加稍强。战斗类型的蒙克系和担当回复辅助魔法的比稍普系为高等级型。

**蓝加** 无 平地

| HP | MP | STR | INT | AGI |
|---|---|---|---|---|
| 520 | 100 | 70 | 55 | 75 |

以自身肉体作为武器的男性系骑士基本战斗类型。如果自国拥有西拉哈，则可能实现从黑和绿属性的沙多到高等级的沙多马斯特的转换(CLASS CHANGE)。

**斯卡乌特** 无 平地

| HP | MP | STR | INT | AGI |
|---|---|---|---|---|
| 350 | 270 | 55 | 55 | 65 |

女性系骑士基本战斗类型。其中高等级的类型有利用弓矢攻击的阿恰系和以枪攻击的蓝萨系。两者都为远攻击拿手。属性分为绿和青。

**安切特莱斯** 青 平地

| HP | MP | STR | INT | AGI |
|---|---|---|---|---|
| 300 | 350 | 45 | 65 | 65 |

女性系骑士基本魔法攻击类型。高等级类型有黑青属性的索萨莱斯和青属性的米斯托克。由于 STR 值较低。只能后卫作战。

**克莱利克** 白 平地

| HP | MP | STR | INT | AGI |
|---|---|---|---|---|
| 330 | 270 | 50 | 65 | 60 |

女性系骑士基本魔法类型。主要使用回复辅助方面的魔法。高等级类型有很多。但最终相同的是属性为赤。

# 各参数的意义和效果

介绍过怪兽和骑士的基本类型的数据，在这里针对具体数据进行解说。理解本节后，在进行等级转换时就不会迷惑，可根据自己需要的战斗力类型来选择。

## HP、MP

### 所谓的主角生命值

在 CLASS DATA(等级数据)介绍的 HP 和 MP 由于是等级的平均数据，所以各个分类间多少有区别。两者都随等级提高而成长，等级转换后也会相应变化。

▼HP、MP 随等级不同会有变化。

## STR

### 决定攻击力的因素

可以说 STR 的值越高基本攻击力越高，一个主角的攻击力在其 STR 值增加到原来的 1.5 倍时可以变化提高。

▼STR 越高攻击力也就越高。

## INT

### 与魔法有关的数据

与魔法攻击的威力及与之相对的防御力有关的数据。INT 值越高魔法攻击的威力越大。所受到的魔法攻击伤害也越小。

▼有的个体 INT 很高，所以魔力很强。

## AGI

### 与命中率相关的要素

此值越高攻击命中率越高。回避攻击的能力也越高。不过与命中率相关的还有地形和等级因素。

▼AGI 命中率这个要素也是很重要的。

## 各技能

“技能”指一个等级在提高到一个新等级时，通过 CLASS EXPERT，即使转换为本等级内别的系统的分类等级类型仍可承袭的能力。但是，如果主角利用 CLASS CHANGE 转换为别的等级则技能也会失去。

### ●2 回行动

如字面所示可以行动两次的特点。与 HIT&AWAY 不同，并且也可执行移动以外的其他命令。

### ●HIT&AWAY

移动到某处进行攻击后，通过使用剩余移动力再次移动的能力。

### ●盾防御(20%、50%)

发生机率如上所示，被攻击时使用盾牌防御，使损伤减半。

### ●剑阻击

与盾防御不同，受攻击时使用剑将受到的攻击分流，使受到的攻击减为 1/3。只有ナイトマスター可以使用。

### ●斩落技

受到弓矢攻击时用剑将其斩落使攻击无效的技能。以一定机率发生。

### ●クリティカル危急技(5%、10%)

在危急时刻使正方攻击力增加的能力。只有グラップラー和チャンピオン可用。

### ●HP 回复(5%、10%(水上))

在战场经过一轮战斗后自动回复最大 HP 值的一部分的能力。在有水的场合时只有在水上可用。

### ●命中、回避(+5%)

攻击的命中率和回避率增加的能力。只有骑士等类型的ファイター和シャドウ等可用。

### ●魔法耐性(10%、20%)

针对魔法攻击的耐性提高的能力。只有ファイター的高等级骑士可用。

### ●GOLEM 特性

只有ゴーレム拥有的等级特性。拥有此特性后不会受蛭毒、麻醉和气绝的影响。

# 应用篇　根据成员特征编成部队

在介绍过各个战斗成员的特征后，现在说明一下怎样组织战斗力的部队。有关部队编成要注意以下三点。当然也有其它根据战场地图进行适当调整的情况。

基本部队编成方法请参考下面的“推荐部队编成”，它能使你更好的组织部队。另外，在有有弱点的成员组成的队伍中不要忘记配备与之相补充的成员。如果可能的话将想要培养的部队成员优先考虑编入阵容。

## 统魔力与成员数

全部由强力怪兽组成部队当然最为理想，但是骑士是受到统魔力的限制的。如果只选择强大的怪兽，由于消耗统魔力过多，可能只能选择很少的成员组成部队。所以确得一定数量的部队成员参加战斗很重要。当然，选择强力的少量部队，到战场通过召唤补充部队数也是可行的吧。

▲由于统魔力的限制所以组成的部队中不可能全是强力的怪物。

## 统魔范围和机动力

以高空类型的移动力高的主角构成部队虽然不错，但是好不容易获得的高移动力却因为统魔范围的狭小而不能发挥作用。一般其实没有过分注意的要，但在全部由高空类型主角均成部队时也要进行选择。另外，有的场合要选择有统魔范围（即使狭小）的骑士，之后用道具进行补强。

▲统魔力也限制了机动力，所以要配制好有统魔力的骑士。

## 回复、辅助

用全部由战斗类型的成员构成部队，充当程度选择能够使用回复魔法的成员加入部队可以使他们在战场上的战斗耐久力更长。因为回复系的魔法可以说能够使最大的 HP 值增大。另外，象プロテック这样拥有回复魔法的战斗成员，在适当的时机使用魔法可将之变成已方的部队。

▲组成的队伍中也要加入由辅助魔法的成员。

## B 推荐部队编成

为部队编成而烦恼的人首先要考虑的是以谁作为战斗的主力，其次是为之配备补充其弱点的成员就可以了。下面介绍的是以ドラゴン为主力的情况，其实即使是统魔力コスト很低的扯接攻击类型也没有关系。考虑到最后可以进行等级转换，最好组成灵活性高的部队。

### 作为主力的成员

拥有值得信赖的攻击力和防御力、以及攻击的广范度。高等级不易被击倒的强力成员。如ドラゴン。利用他一边攻击一边使用回复魔法进行被充是战斗的基本步调。

ドラゴン　攻击主体　コスト 75

ユニコーン　回复　コスト 40

### 以防御为主的考虑方法

倾向进攻和倾向防守的部队组成方法有很大不同。在接受对手攻击等如守城的任务时，最好利用防御力和 HP 值高的主角作战。

### 加入远距攻击

ケンタウロス　弓箭攻击
可不受损伤不与敌人接触进行攻击。
コスト 35

エンジエル　魔攻＋回复
可使用对兼属性攻击目标，效果极大的攻击魔法ディバインレ和回复魔法。
コスト 85

在战斗主力ドラゴン身后发动的远距离攻击可以在不受到伤害的情况下给予敌人杀伤。这是十分理想的部队编成。エンジエル和デーモン成长后可以使用广范围魔法，虽然可能多枉费统魔力コスト但推荐培养利用。

### 加入直接攻击的辅助攻击

ワイバーン　善长空战　コスト 60
攻击力高，高空类战士，回避率也高。

グリフォン　地上攻击得意　コスト 55
空中类战士，移动力高，也可向地上攻击。

移动力也很高的空中部队可以很容易绕到敌人背后围攻敌人。而且攻击回避能力高，例如对敌命中率十分低的ゴレーム时，几乎可以毫无损伤给与敌人大的伤害。青属性的リザードマン对赤属性的攻击有利，虽然コスト很低，但可以使用盾防御，可作为主力使用。

リザードマン　水陆两用　コスト 35
统魔力カコスト大，但相应能力也高。

### 加入特殊攻击

并不一定能取得确实的攻击效果，可以作为主要攻击的补充。尤其是ロック虽然统魔力コスト很高，但具有メディカ可能应付的追加攻击力“石化”，非常强悍的能力。

マンドレイク　麻痹攻击
只可在森林地带自如活动，但耐性蛋。
コスト 30

ロック　石化攻击
成长至一定程度可以对范围内全部部队使用回复魔法。
コスト 70

### 加入ブレス系攻击

拥有广泛围攻击魔法的主角很少，但拥有攻击同一直线上所有敌人魔法的主角很多，由他们来构成部队也是个不错的想法，尤其是ジン在直接移动后立即可以使用ブレス，作用很大。

ヘルハウンド　HIT&AWAY
攻击后还可以移动，因而可以使用多个部队集中攻击。
コスト 35

ジン　移动后ブレス
移动后马上可以使用ブレス，而且アスト（COST）低，比较容易使用。
コスト 30

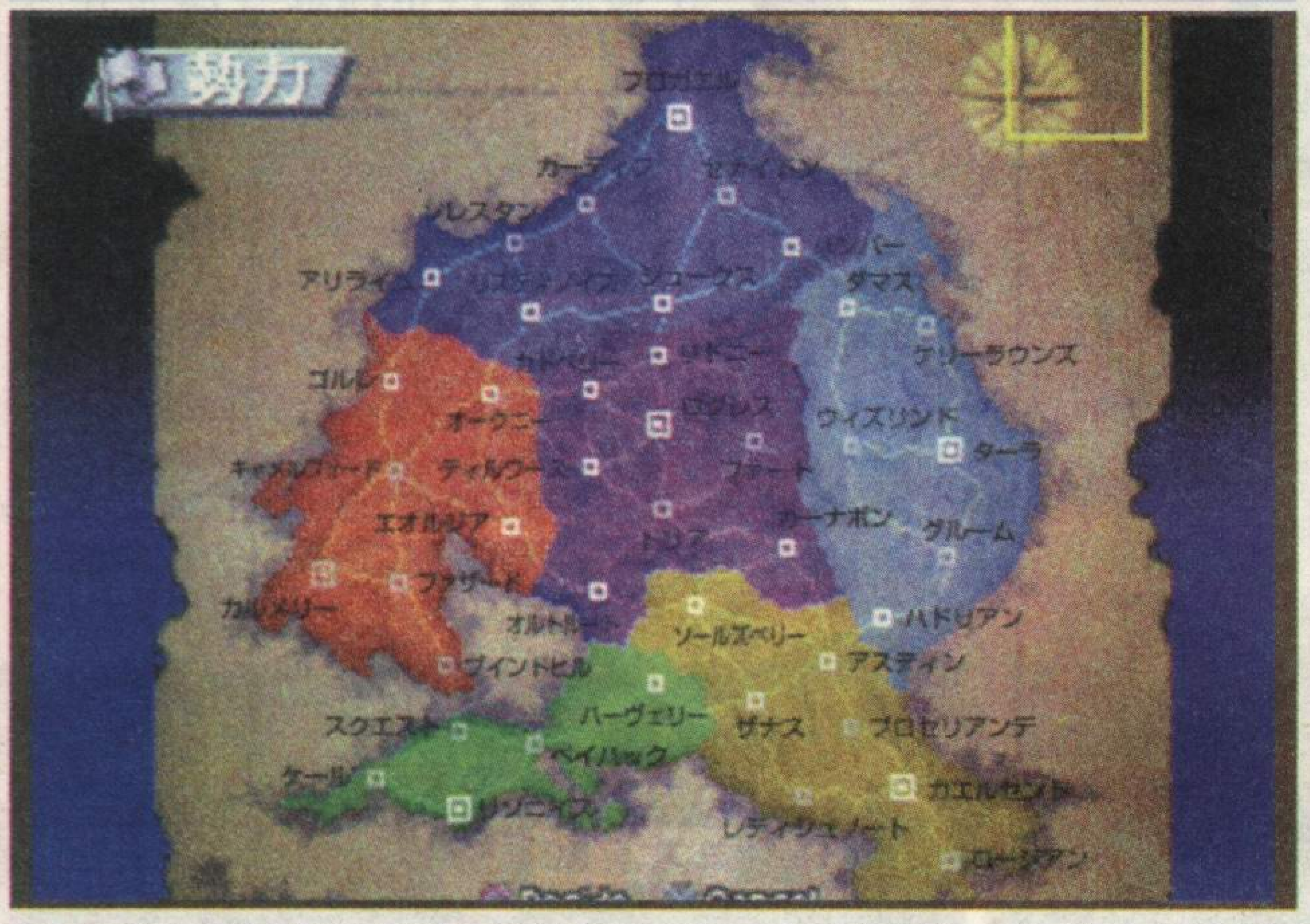
# 推荐！骑士种营富利于进攻的国家

这里向初学者介绍使用哪个国家容易上手。首先是骑士数量众多，据点容易防守的国家，然后是各据点间连络少(连接的敌国少)，领土容易扩张位置的国家。这些是向初学者推荐的国家的特征。另外，为大家准备了骑士增加事件的列表。

シュトレイス仕官

你想好选择哪个国家了吗？按照下面的地图你可以选择一个易守难攻比较简单的国家。

## フォルセナ大陆全体图




## ★西アルメキア 骑士集聚容易的主人公

与敌据点连接点少，领土扩张容易，由于是主人公的，游戏开始时就有一批骑士集结，而且由于据点连接少,不必分散骑士防守。因而搜索发现了骑士事件增多。准确地说最开始的进攻路线并不固定，这里推荐的攻击线路是从キャメレフォード到オークニー或者エオルジア，之后从キャメレフオード向残留的另一处据点进攻。另外在北方，由ゴルレ至ソレスタン一气攻入，攻陷リスティノイス后向カーディフ进攻。

おすすめ骑士

エヴィーリア

### 发生事件列表

| 事件名 | 条件 |
|---|---|
| グラウゼ仕官 | 在**コール** 215 年 4 月**ウイン**一节时，注意到**グラウゼ**进行搜索后加入。 |
| アルサス仕官 | 215 年 8 月**エオロ**一——节时自动加入。 |
| シュトレイス仕官 | 早于其它国家攻陷**エストレガレス**帝国的一处据点后加入。 |
| コルチナ仕官 | 215 年 4 月**ウイン**一节后进行搜索，一定机率加入。 |

## ★カーレオン 拥有优秀骑士的国家

与アルメキア一样与敌据点连接少的国家，虽然骑士数量较少但优秀骑士聚集。尤其以君主贤王カイ为首的骑士可以说是フオルセナ大陆最强的骑士。另外,骑士仕官加入事件很多，所以到后半程会有足够的骑士可以调遣。推荐进攻路线为ハーブェリー到ザナス或ソールズベリー,由长处连接据点少的路线顺序攻占。之后在占领了アスティン后，由レティシュノート到カエルセント一气攻入。

おすすめ骑士

メリオット

### 发生事件列表

| 事件名 | 条件 |
|---|---|
| ミリア仕官 | 215 年 6 月**イス**一节时，**メリオツト**的朋友**シリア**自动加入。 |
| エルオード仕官 | **シリア**加入了 3 节后,回想**エルオード**,之后搜索可使之加入。 |
| ガッシュ仕官 | **シリア**和**エルオード**配置在同一据点，派两出外搜索使之加入。 |
| リカーラ仕官 | 上述事件后,将认配置用一据点,让三人之外出搜索使之加入。 |

## ★ノルガルド 敌国多但国力强的国家

大陆北方的大国ノルガルド,以外号“白狼”的君主ヴェイナード为首，手下的骑士们能力在游中开始时比较高。但是由于领土辽阔又与西アルメキア、レオニア、エストレガレス帝国三个国家相连，因而统一大陆的难度很大。推荐的进攻线路:由ハンバー到リドニー;由アリライム至ゴルレ;由ハンバー到ダマス的三条路线。之后从ゴルレ展开领土扩张,骑士的数量不能太少。如果选用ノルガルド实现大陆称霸的目的,必须充分利用优越的国力加上缜密的战略击败对手。

おすすめ骑士

ノイエ

### 发生事件列表

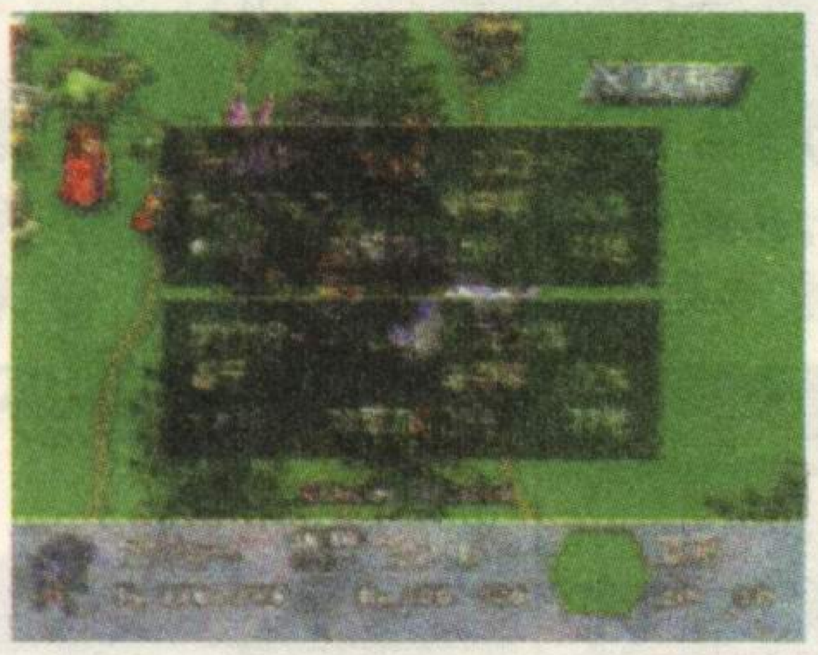
| 事件名 | 条件 |
|---|---|
| モルホルト仕官 | 215 年 4 月**ギューフ**一节自动加入。 |
| ルインテール仕官 | 总据点数达到 9 个后自动加入。 |
| ブランガーネ、ヴェイナードに桃む | **エストレガレス**帝国没有死亡时，不让**ブランガーネ**参加与 5 节以上的战斗,自动发生。 |
| ヴェイナードとエスメレーの别れ | 灭亡**エストレガレス**帝国后自动发生。别国将此帝国灭亡后同样发生。 |

# 应用篇　根据战斗地图决定部队行动方法

在由六边形分割开的战场上指挥一个一个的部队进行作战。部队的移动方法将对战局进程影响巨大。因此必须组成能给予敌人重击的理想阵形，还要考虑部队的构成。当然首先要熟知各角色的特征，还有利用包围效果和地形效果的必要。在这里利用前面推荐的国家，向大家介绍在具体攻击某一据点时的攻击方法。

**包围效果**

将敌人三方面包围后会发生包围效果。这时的敌人部队的回避率低下，但危急技会发生。推荐大家好好利用这一效果击败对手。

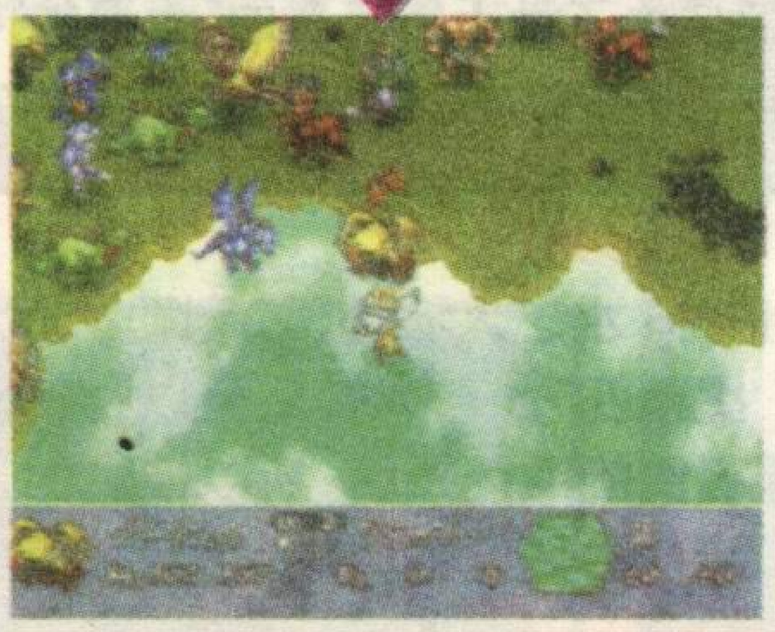


**地形效果**

各类型的部队根据其类型的不同，在不同地形上其命中率和回避率会相应变化，基本上平地型部队在处于水面时的攻击率和回避率都会下降。相反水上部队在地面作战时能力值也会下降，大家一定要注意一下各地型的变化。

## 从キャメルフオード向エオルジア于是攻

### アルメキア选择可以攻击的据点



**❶ 不要忘记ゴルレ的补充**

与敌据点相接的部分没有骑士的话，没有任何意义，所以首先在ゴルレ或キャメルフオード集合骑士。之后考虑从キャメルフォード开始进攻。则在此集合主力战将3人和可战斗人员3人。在移动之前，在各处据点召唤，必要的部队。

**❷ 对湖不必太在意……**

在エオルジア战斗画面下方有一个大湖，可以让平地部队尤其移动力差的部队通过连接城的小路前进。在湖侧可能会有飞行部队来袭，不必慌张，已方也用空中部队迎战。

**推荐部队编成**

首先在カルメリー组成由ドラゴン配合グリフオン以及クンタウロス。之后补足部队其它成员后向キャルフォード移动。另外，在最初将ゴーレム系的角色放弃不用。如果感觉回复部队不行的话，可以在キャメルフォード追加エンジエル。

## 由ハーヴェリドー进攻ソールズベリー

### カーレオン怎样克服マナ不足?

**❶ 首先在ハーヴェリー全员集合**

最开始时由于マナ不足，不能召唤强力怪兽。前线数量过于单薄，将他处在骑士也集合到那里吧。这时由于骑士众多，在マナ积攒的时候外出搜索。如果想充分享受战斗乐趣不至苦战那么就要花费一些时间等待マナ的积累吧。

**❷ 也可用君主作战打先锋**

ソールズベリ一的地图十分普通，如果一定要说的话就是在通往城的道路上有一片森林。将怪兽排列在前线进军即可。另外，カイ和ディナダン是能力很强的骑士，让他们和怪兽混排前线作战。不要忘记回复。推荐部队编成

**推荐部队编成**

与敌连接的据点只有一个，但由于本身的据点少，所以マナ也少，不能召唤怪兽。只能利用最初配置的部队。利用统魔コスト和召唤コスト都很低的リザード作为战力补强，利用与敌相接的据点聚集所有骑士和怪兽。骑士本身的统魔力十分充裕，因此也最好等待マナ的积累。

## 由ジューグズ进攻リトニー

### ノルガルド早早发生的帝国激斗

**❶ 击败帝国四鬼将!!**

首先在最初使ヴエィナード移动到ジュークス。在ジュークス有以クイングライ为首的ノルガルド帝国的强力骑士。但是在リドニ一也有帝国四鬼将カドール和ギッシュ驻扎。以空中部队和リザードマン为中心。组织强大的部队吧。

**❷ 水上死斗!!**

リドニ一的据点位于地图中央的小岛，只有一座狭窄小桥相连。如果部队通过桥进军会陷入敌人的包围。让飞行部队排列并进吧。在桥头的线路等待，敌人进入ギッシュ魔法效果范围后一气接近攻击，把敌人消灭，则胜利就在眼前。

**推荐部队编成**

考虑到要在水面展开战斗，最好使用不受地形影响的空中部队和水陆两用的リザードマン为中心。ドラゴン到达据点花费时间过长，在此地图下不用也罢。部队中加入使用攻击魔法的ヴェィナード和能用回复魔法的ナイト即可充分作战。相反敌方由于没有可使用回复魔法的部队ロック的石化魔法十分有效。这也可以说是ノルガルド的最强阵容。

# BLACK MATRIX

# 黑色细胞

文:雪鹰

**注:凡是标有★的地方,是为 DC 版本的《BLACK/MATRIX AD》攻略。**

## SYSTEM 一、知识

这是一个善恶颠倒的世界,盖因在遥远的神话时代,"创世战争"中神与恶魔的战斗以恶魔的胜利而告终。成为世界主人的撒旦被尊为"大善神"、"父神",其属下七魔将亦受万众仰慕的"大天使"。反之,战败并被封印的七位大天使成为了世人所厌恶的"大邪神"。

### 1. 七宗罪

**弱者(The Weak)**

守护神:水之大邪神"沙利勒",代表着"神的命令"和"星期四"。与大神撒旦以及其他大天使们一样,有着高贵的黑色翅膀,所以被喻为"死之天使"并封为"天使众的风纪委员",负责监管其他的天使。

**友情(Friendship)**

守护神:大气之大邪神"拉古勒",代表着"伪善神的朋友"和"星期五"。

**自由(Freedom)**

守护神:炎之大邪神"乌利勒",代表着"诗"和"星期二"。有着"神之炎"的大邪神,负责惩罚其他的恶神。

**人权(Human Rights)**

守护神:太阳之大邪神"拉法勒",代表着"治愈"和"星期三"。守护着恶魔的生命之源"生命树"。

**爱(Love)**

守护神:生命之大邪神"迦布利勒",代表着"梦"和"星期一"。是恶魔的住处"伊甸园"的统治者,是大邪神中的一个魔女,在其左手持有一朵有魔法的"百合花"。

**正义(Justice)**

守护神:大地之大邪神"米迦勒",代表着"不眠"和"星期日"。统帅大部分恶魔军的"战斗之邪神"。

**平等(Equality)**

守护神:地狱之大邪神"梅塔特隆",代表着"契约的邪神"和"星期六"。被很多律法学者认为是"最邪恶的大邪神"。

### 2. 七美德

**愤怒(Zorn)**

愤怒是优越的行动的原动力。守护神为阿斯拉特尔,真性为集中力,代表火星。

**嫉妒(Neid)**

要嫉妒有才能的人才是正确的。守护神为贝鲁塞巴布,真性为上进心,代表水星。

**懒惰(Begierde)**

如果要休息的话,就要休息直到死为止,一生也不再工作。守护神为莉莉斯,真性为娱乐,代表月。

**暴食(Fressere)**

若要吃东西,就把所有的都吃掉。守护神为摩洛克,真性为成长,代表木星。

**强欲(Unfeusch)**

在弱肉强食的情况下可以淘汰弱者,而强者想要什么都可以得到。守护神为贝黑摩斯,真性为希望,代表土星。

**欲情(Tragheir)**

是传宗接代的原动力。守护神为贝尔菲高尔,真性为恋爱,代表金星。

**骄傲(Hochfart)**

要把自己的才华告诸于世,令人知道自己乃是强者。守护神为鲁西法(梅菲斯特),真性为自信,代表太阳。

## SYSTEM 二、模式

本游戏分为"NORMAL"与"ADVANCED"两个模式,两者不同之处在于:

1. "NORMAL"的每升一个等级可获得 10 点 BONUS,"ADVANCED"只能获得 6 点 BONUS;
2. "ADVANCED"中的道具比"NORMAL"要多;
3. "ADVANCED"中第五章的食堂内试食并交 3000 元钱的话,待帕丽蒂加入后即可查看角色的熟练度;
4. "ADVANCED"中存在着隐藏的要素;
5. "ADVANCED"的特定敌方角色比"NORMAL"强。
6. "ADVANCED"的自由战斗中所获得的经验值低于"NORMAL"模式 10 倍。

★DC 版增加了一个"EASY"模式,其最大特点在于战斗中打倒敌人后所得的道具比另两个模式要多,但是没有战斗评价。

## SYSTEM 三、战斗

### 1. 战斗基础

在战斗中各角色攻击的时候,可以从不同方向攻击,如果在敌人的两侧或背面攻击,便可给予敌人更大的伤害。移动终了后,如要转换角色的方向,按"A"键。另外,地形亦会对角色的攻击力及移动力有所影响,一般来说处在高处能提高攻击力。不同系的武器亦有不同的攻击距离,剑、短剑、斧、刺突剑系的武器攻击距离是一格,枪系武器的攻击距离是两格(可以贯通),鞭的攻击距离亦是两格(但不能贯通),有横振能力角色使用的剑、短剑系攻击距离是周围一圈,法杖、杖、棒、棒锥系武器的攻击距离是一格(有地形差时不能攻击),弓的攻击距离为 5 格。

角色的 HP 为 0 时乃死亡状态,此时如果施以药品或魔法,依然能够令其复活。攻击死亡状态的角色,便成为骷髅状的"死灭",不能复活。只有令敌人"死灭",方可获得 BP、EXP 及金钱。

# 黑色细胞

★DC版中味方角色变为”死灭”的骷髅状态时，便算永远死亡，再也不能复活了。

角色待机状态分反击、防御、回避三种，在敌方行动的回合中如果要改变角色的待机状况，就按”B”键。

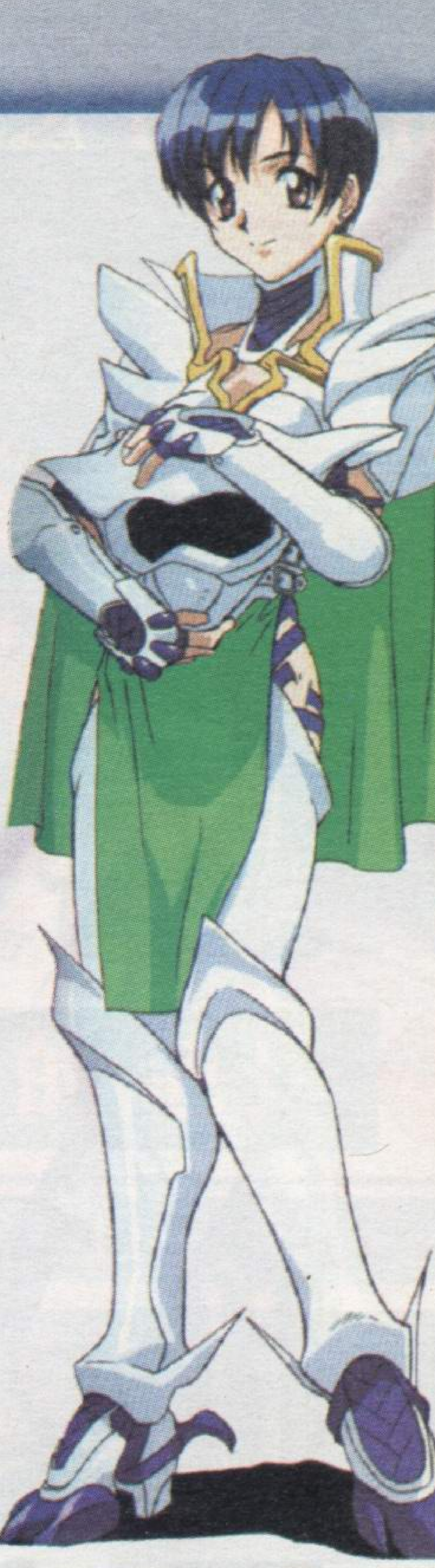
### 2. 能力说明

每个角色有LEVEL、HP、BP、STR、INT、DEX、VIT、MOV这几个基本能力值，其实还有隐藏的能力熟练度，只是一般情况无法看见。选”ADVANCED”模式，在第五章的食堂内试食并交3000元钱的话，待帕丽蒂加入后才能查看角色的熟练度。基本上有STR、INT、DEX、VIT四种，STR按攻击次数来计算，INT按使用魔法次数来计算，DEX按回避敌人攻击来计算（回避成功时再加一点），VIT按受到敌人伤害来计算（待机型是防御的不会加算在内）。熟练度越高，该能力发挥的威力越大。

在战斗开始前，不仅要决定出击的人选（头上有红蝙蝠的人代表一定要出击），还要分配BP。而当战斗结束后，就要分配经验值的。本游戏的经验值是由玩者来分配，每当角色升一LV时，该角色便会获得10 BONUS（”ADVANCED”模式只有6 BONUS）。用BONUS来提高角色STR、INT、DEX、VIT这四个数值，其中INT会影响到BP，DEX会影响到移动力，VIT会影响到HP。

### 3. ZOC

在战斗时有一种名为”ZOC”的妨害结界存在。ZOC的发生领域是根据角色的攻击类型而存在的，当复数的ZOC生成领域重叠时，就会启动妨害机能，此时角色的移动力为0，攻击力亦同时受影响。例如，两个攻击范围为一格的剑士并排而站，两人之间相距一格时，这一格内就会发生ZOC。在狭窄的通道内很容易产生ZOC，反之宽广之处可以避免这种情况发生。有效地利用ZOC可以防止敌人的侵入。



## SYSTEM 四、仪式

每一件武器中都隐藏着潜在能力，可以通过仪式”剑血”来引发此能力。这是靠BP来令武器觉醒，使用了的BP会存储在该武器内，而每一种武器也有它的上限。基本上，武器附有数种不同的能力，只要给予其相应的BP值即可。相对的，要让武器回到本来的样子，就要实行”净化”仪式，将BP抽出来，不过被抽出来的BP就视为已经用完，不会再加到累计的BP上。（武器觉醒能力表见”武器一览表”）

★DC版的”仪式”中增加了”凝血”，武器的全部能力”剑血”后，即可实行”凝血”，该仪式可改变武器的基本数值。但是同时DC版取消了”净化”仪式，武器一旦”凝血”就再也无法恢复原状了。

## SYSTEM 五、魔法

### 1. 普通魔法

普通魔法有炎、水、雷、光、暗五种属性，战斗时画面的右上角有一个魔法节律时钟，显示出何时比较适合用何种魔法。时钟左上角的紫色珠子代表雷系魔法，左边的红色珠子代表炎系魔法，右边的蓝色珠子代表水系魔法，中央的白色珠子代表光系魔法，下方的黑色珠子代表黑暗系魔法。当属性珠子发光时，就表示此时使用它所对应的属性魔法能加强威力（详细情况见”魔法节律时间表”）。魔法节律时钟显示着24小时，时钟表面呈蓝色时代表0～11时，呈黑色时代表12～23时。

普通魔法按其作用又分为攻击系、回复系、效果持续系和特殊系四大类（详细情况见”魔法一览表”）。一般来说，能够使用魔法的角色只有黑羽的神官及邪道骑士，即是说我方队伍中会魔法的只有尤哈内与露比露比两人而已。其实，每个角色装备一种名为”魔法角”的道具后，人人都可以使用魔法了！（详细情况见”各角色魔法一览表”）

★DC版魔法改为カージ（红色标志）、ミュタ（蓝色标志）、フィキス（黄色标志）三种属性，节律时钟则变为柱形图。当时针呈绿色状态即魔法的效果最佳时间，呈蓝色状态则魔法效果降低时间。这样令玩者一目了然，更容易识别。

### 3. 铠召唤

传说中的”恶魔之铠”和”大邪神之铠”都是附有召唤兽的，若要把它们召唤出来就要施行”铠召唤”。但是要装备这些铠甲，必须舍弃自己的翅膀，且铠甲会慢慢地吸取人类的生命力，因此有很高的危险性！我方的主要角色都能够使用铠召唤，不过虽然铠召唤拥有极大的破坏力，相对的亦需要大量的BP和行动力。铠召唤会吸收使用者及周围伙伴的BP与行动力，具体的用法是当指定一个角色使用铠召唤时，会先出现一个绿色的指定范围，该范围表示要让其他伙伴处于此范围内，方可吸收到他们的BP与行动力。当铠召唤的条件达成时，再会出现红色的攻击范围。

★DC版的铠召唤分为”上位召唤”与”下位召唤”两种，其效果范围相同，杀伤力及耗费BP值不同。

### 2. 精灵魔法

在战斗的MAP上经常有精灵存在，只要咏唱魔法的范围内有精灵，便会引发精灵魔法。

| | | |
|---|---|---|
| 时之精灵（白色） | 暗之精灵（紫色） | 风之精灵（绿色） |
| 效果：时间前进36小时 | 效果：行动力－1 | 效果：强制向地图左下方移动一格 |
| 效果持续时间：一瞬 | 效果持续时间：24小时 | 效果持续时间：一瞬 |
| 对象：全体 | 对象：被发动侧 | 对象：全体 |
| 音之精灵（蓝色） | 光之精灵（黄色） | 次元之精灵（红色） |
| 效果：不能使用魔法 | 效果：领域范围内关联－1 | 效果：丧失ZOC生成能力 |
| 效果持续时间：24小时 | 效果持续时间：24小时 | 效果持续时间：24小时 |
| 对象：全体 | 对象：被发动侧 | 对象：全体 |

★DC版的精灵魔法被取消了。

文/雪鹰

# 黑色细胞

# BLACK MATRIX

**注:凡是标有★的地方,是为 DC 版本的《BLACK/MATRIX AD》攻略。**

## 【CAPTURE】

**这是一个将我们称为"恶"、"善"的事物颠倒的世界,这个世界产生了具有"黑色蝙蝠之翼"与"白色鸟类之翼"的两种类型的人。前者乃被称为" 高贵的黑羽者"、拥有强大力量的支配阶级;后者乃"下贱的白羽者"、供前者使役的奴隶。为了说明这个事实,请听他们"黑羽"的"神甫们"所言……**

遥远的"神话"时代……

世界信奉所谓"爱"这种……

伪善者的大恶神"上帝"所支配着的世间……

终于有一天……

世界的"救世主"、伟大的大天使"梅菲斯特"大人

对"大恶神上帝"及其手下"白羽的邪神"们举起了叛旗……

回归父神"撒旦"大人的旗下、为我们展开了"圣战"!!

将天界一分为二的战争、持续了 666 日……

终于"梅菲斯特"大人们将"愚蠢的邪神们"、

成功地封印在此魔法都市"利尼亚"地底深处的"地狱"中……

将我们从此世所有的"伪善"中解放出来!

即是说"梅菲斯特"大人才是统领此世的"全知全能的大天使"!!

持有"高贵的黑羽"的我们……

皆是"救世主""梅菲斯特·费雷斯"大人的直系子孙……

这"翅膀的颜色"、方是被选中的"强者的子孙"的证明!

持有"下贱的白羽"的人……

皆是愚昧的"邪神的末裔"。

因此为了我们能在这"魔法都市·利尼亚"生活……

"白羽的祭祀品"是绝对必要的!!!

**"黑羽"的"神甫",其充满狂信的声音在宽广的"圣堂"内回荡;红色与黑色交织的" 圣堂" 中央,被" 圣枪" 钉在倒置十字架上的"人",痛苦地"凝望"着虔诚的"高贵的黑羽"者;铁锁缠身的"下贱的白羽"者,屈伏于巨大的"黑羽"牛头"神像"的脚下;黑暗中,"神甫"激动地"布道"声中,有一稚嫩的男孩声混杂其内:**

**" 不对……不是这样的……好奇怪……绝对……绝对不是这样的!!!"**

## 第一章 爱是大罪

醒来之时,阿贝鲁失去了所有的记忆。脑海中唯一浮现的是自己与主人的名字– ––一直在自己身边看护着他的人。为何自己会受伤?自己与主人是什么关系?以及……自己与主人的翅膀为什么不一样?究竟有什么意义在其中呢?一切事物皆包容在迷雾中。为了帮助主人,阿贝鲁为恢复体力而忙碌着。温暖、幸福的生活似乎能持续永远,但终有结束的那一天……

阿贝鲁(アベル)从悠长的黑暗中苏醒过来,浑身的痛楚令他全身不能动弹,特别是头部的痛楚非常激烈,手脚完全麻痹。过了一会儿,他才发现身边有一位黑翼的少女。少女看到阿贝鲁清醒过来,显得很高兴,原来他已昏迷了好几个月,而且一直发高烧。可是阿贝鲁却没有回应她,此时少女方明白他已经失去了记忆,包括他们两人之间的事……

虽然阿贝鲁只能记起自己的名字,但这对于多米娜(ドミナ,笔者所选择的"主人"。本游戏一共有六位角色供玩者选择,其中一位隐藏人物"零"的选择方法是游戏开始时出现"请选择主人"这行字时,依次按 X、Y、Z、A、B、C、SELECT 键。)来说,已是不幸中的大幸,她向阿贝鲁说明这里是他们二人的家,还说某日阿贝鲁为多米娜上山采药,可是却迟迟没有回来,等雨停了后,多米娜去找阿贝鲁,却看见他象尸体般躺在地上,四周是大量士兵的尸体。看见脸上血色全无的阿贝鲁,令多米娜感到绝望,所幸现在他总算是苏醒过来,又使她感到无限高兴。

时间过得很快,在多米娜的细心照顾下,阿贝鲁开始康复。一晚,两人在火炉前取暖,多米娜表示她已经不能再失去阿贝鲁,只要是为了他,任何事都会去做,甚至是罪……也愿意!

一星期后,阿贝鲁终于完全康复,此时多米娜向她提出一个很重要的要求,就是希望他不要外出,阿贝鲁答应后便开始做些简单的工作来提升能力。(请参看下表)

**表 1. 各 EVENT 发生的时间**

一个月依次实行 EVENT 制度，最多可选择十二次 EVENT 或迷你游戏（因为只有一年时间），可是不同的季节，均有不同的 EVENT，因此玩者必须留意每个项目的时间。

| 项　目 | 春 | 夏 | 秋 | 冬 | 提升能力 | 经验值 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 读书 1 | ○ | ○ | ○ | ○ | INT + 1 | + 1 |
| 读书 2 | ○ | ○ | ○ | ○ | INT + 1 | + 1 |
| 日记 | ○ | ○ | ○ | ○ | – | + 1 |
| 地图 | ○ | ○ | ○ | ○ | – | + 1 |
| 睡眠 | ○ | ○ | ○ | ○ | HP + 1 | + 1 |
| 料理 | ○ | ○ | ○ | ○ | BP + 1 | + 1 |
| 散步 | ○ | ○ | ○ | – | HP + 1 | + 1 |
| 扫除 | – | – | – | ○ | VIT + 1 | + 1 |
| 劈柴（まき割り） | – | ○ | ○ | – | 参照表 2 | 参照表 3 |
| 钓鱼（釣り） | ○ | ○ | – | – | 参照表 2 | 参照表 3 |
| 找老鼠（ネズミ探し） | ○ | ○ | ○ | – | 参照表 2 | 参照表 3 |
| 打田鼠（モグラ叩き） | – | – | ○ | – | – | 参照表 3 |

**表 2. 迷你游戏的能力加算表**

| 游戏内容 | 失败（发怒、低头） | 成功（拍手、跳跃） | 大成功（惊讶） |
|---|---|---|---|
| 劈柴 | STR + 0 | STR + 1 | STR + 2 |
| 钓鱼 | VIT + 0 | VIT + 1 | VIT + 2 |
| 找老鼠 | INT + 0 | INT + 1 | INT + 2 |
| 打田鼠 | DEX + 0 | DEX + 1 | DEX + 2 |

**表 3. 迷你游戏经验值变更表**

| 主人的表情 | 经验值 |
|---|---|
| 发怒 | + 1 |
| 低头 | + 2 ~ 4 |
| 拍手 | + 5 ~ 7 |
| 跳跃 | + 8 ~ 9 |
| 惊讶 | + 10 |

## 迷你游戏的玩法如下：

**项目：**劈柴

**玩法：**利用 A 键和 C 键互相连打增加举起斧头的速度，然后乘阿贝鲁将斧头举至最高点时，用 B 键斩向木柴即可。

**项目：**钓鱼

**玩法：**当阿贝鲁头上出现"！！"时，按下 A 键和 C 键，然后在时限之内互相连打 A 键或 C 键。

**项目：**找老鼠

**玩法：**在指定的范围和限定时间内，数出画面中老鼠出现的数目，再按 A 键或 C 键决定。

**项目：**打田鼠

**玩法：**在 6 个不同的地方均会出现田鼠，用 X、Y、Z、A、B、C 键相配的位置，按下该键来打它们。

很快一年时间就这样过去了，这天阿贝鲁见多米娜不在家，一时好奇之下，他决定出外看看。待多米娜回家发现阿贝鲁不在时，心知已经来不及了……

阿贝鲁在街上四处打探情报，街口的一名士兵向他取奴隶证，可是他却没有此证，于是士兵便将此事通知了异端审查官，当他离开街道时便被抓住了。异端审查官带着阿贝鲁到多米娜家查询此事，多米娜看见阿贝鲁被抓后情绪十分激动，原来黑羽人不给白羽人带上手铐和穿奴隶服是件很严重的事情，多米娜激动之下说出自己爱上阿贝鲁，从未当他是奴隶看待。这番话令异端审查官万分惊讶，因为这是七宗罪之一"爱"，说出这句话后已代表多米娜犯了很严重的罪行。

### ★第一章　潘多拉的箱庭（DC 版）

一年养成时间变得漫长了，增加了许多剧情和版图，迷你 GAME 改为料理、钓鱼、砍柴、狩猎，此外还可以爬树、采花、种田、送礼、吃东西、烤肉等等。

剧情事件：

告白 1：3 天终了时自动发生。

告白 2：10 天终了时自动发生。

游泳：夏天第 6 日，主人会邀请一同去游泳。

台风：秋天中某日开始时自动发生。

主人的生日：冬天第 5 天，将礼物送于主人。（取得礼物的方法：STR12、DEX12 以上时至洞窟调查获得"迷之矿石"，然后等冬天时把矿石放入暖炉中烧三次，得到宝石。）

欲望的巧克力：阅读书架上"别册おまじない"后，于春天的某日对话后发生。（"别册おまじない"，吃了苹果后调查书架 1 时方能看到。）

阿贝鲁的生日：夏天第 2 日必然发生。

料理：将特定的道具（白菜、苹果等食物）赠于主人，第二天可获得主人烧的菜。

生病：冬天的某日（随机发生），主人生病，至瀑布旁的洞窟采药后给主人服用。

洗澡：AP9 以下，烧水洗澡（或许还可以和主人一起洗哦！）

恶食：吃一定食物后发生。

身体不适：让主人连续烧 10 次以上的菜。

腹痛：赠于主人礼物，第二天对话时发生。（取得礼物的方法：秋冬料理残留时间 5 秒以上获得"不可思议之粉"，将之放入暖炉获得"不可思议的蛋糕"。）

主人的衣服：DEX13 以上，调查寝室的柜子。

日记 1：INT11 以上时调查家中的柜子。

日记 2：台风事件后，调查主人的床。

日记 3：欲望的巧克力事件后，调查寝室的柜子。

日记 4：恶食事件后，调查通往书架楼梯上的坛子。

日记 5：ADVANCED 模式，BP 以外数值至 MAX、或 BP 至 11，然后调查床头。

## 第二章 高鲁高达监狱

在这世界上最大最重的七宗罪之一"爱",出自黑翼少女多米娜的口中,她将被异端审问官带去不知明的地方审判。而失去记忆和主人的阿贝鲁,亦被烙上"反抗奴隶"的烙印,并且送到绝望的高鲁高达监狱中,残酷的命运就此开始了。

### 战斗之一 雷布洛布斯登场

与阿贝鲁同牢房的亦是一名犯了重罪的白翼人雷布洛布斯(レブロブス),他看见阿贝鲁后便想比试一番。两人交手一回合后,雷布洛布斯见阿贝鲁是个外行人,就没有继续下去。据他自称乃"最强的白翼",因犯了七宗罪之一的"自由"而被关入此地。这时一旁有"疾风加伊"之称的加伊乌斯(ガイウス)出言一论,令雷布洛布斯激动起来。从两人的争执中得知,雷布洛布斯为了追求"自由"而将自己的主人及领主都杀死了,而加伊乌斯则杀了二百多名财主及有权人士,并将夺来的钱财送给贫穷人家,这亦是触犯了七宗罪之一"正义"。

这时,有三名狱卒听见雷布洛布斯他们的争吵声而来,却发现狱卒皮里波(ピリポ)因害怕而躲起来,便开始欺负他。最后惊动了狱长卡隆,他下令众人紧守岗位后便离去。当狱卒走后,加伊乌斯想起十年前在太阳神殿中有名的大神官,因权利斗争的关系而被囚禁于此,他不仅是黑翼人,还拥有一双奈人寻味的角。此话说完后,不知从何处传来一老人的声音,向两人作出警告。

当晚,阿贝鲁回想过去,那名被欺负的狱卒皮里波询问他来这儿的原因。阿贝鲁如实道出,皮里波便说刚才其他狱卒欺负他时,只有阿贝鲁没有嘲笑他,他从小体弱而被父母送到这不见阳光的监狱来当狱卒,因为父母怕他令他们丢脸并希望他就此死在此地。阿贝鲁的事令皮里波很羡慕,即使自己变成奴隶阶级的"白羽人",他也希望能有"爱"的感觉。然后,皮里波打开牢门放阿贝鲁出去,此时阿贝鲁的身体发出光芒,令皮里波的黑翼变成了白翼!由于事发突然,刚才的老人提议放出所有的人并乘机离去,而狱长亦闻声赶来,一场战斗就此展开。

### 战斗之二 脱出

**胜利条件:敌方全死灭**

**商人:无　仪式:无**

如果玩者选用"NORMAL"模式开始游戏的话,战斗一开始即可获得短剑和皮革铠这两件装备。由于对方全是以近距离攻击,因此可以利用皮里波的远程攻击,让雷布洛布斯和加伊乌斯作先锋,阿贝鲁在后面作支援。

战斗结束后,那老人出现在各人面前,他就是传闻中的大神官尤哈内(ヨハネ),加伊乌斯指责他没有用魔法来协助时,原来是因为没有魔法杖的关系。现在的情况不宜久留,众人立刻离开此地,却又遇上狱长卡隆。

### 战斗之三 炼狱、炼狱、还是炼狱

**胜利条件:看守员及卡隆死灭　商人:无　仪式:无**

虽然对方有十人之多,但实质上有些是囚犯,而且更有一部分是白翼人,如果将他们死灭的话,是拿不到任何经验值的,相反如果这些人生存下来的话,每人有102点经验值。在今后的战斗中亦是如此,若非特殊情况,白翼的敌人是不能死灭的。先将附近的看守打死,然后分两队前进,至于尤哈内是可以使用魔法的,但是要注意魔法也可以伤到自己人的。

众人成功逃脱后,皮里波感到悲喜交集,不知该如何是好,雷布洛布斯便提出既然大家同坐一条船上,就一起去找阿贝鲁的主人吧!尤哈内猜测阿贝鲁的主人是被带到了统治此世界的安格路斯教团(アンゲルス)的总本山,若要与教团对抗,必须有充分的准备。

★DC版中,如果没有选择主人为普拉哈的话,监狱长就会变为普拉哈。在战斗2中没有杀死任何一个囚犯(不分白羽、黑羽),并于20回合内结束战斗,普拉哈仲间。普拉哈没有加入的情况下,战斗2结束后调查牢房,菩丽卡仲间(前提是菩丽卡不是主人)。

## 第三章 太阳之神殿

成功地逃离了高鲁高达监狱后,为了寻找阿贝鲁主人的一行,在尤哈内的引导下前往利贝拉街的太阳神殿。或许在那里能打听到有关主人的下落吧?阿贝鲁相信了尤哈内的话。但是,尤哈内却第一次觉得困惑了,因为他自身的野心乃极端个人的、遥远的迷惘。

### 自由行动 利贝拉之街

**商人:有　仪式:有　自由战斗:无**

在尤哈内的指点下,众人来到了建有"太阳神殿"的利贝拉街(リベイラ),这里亦被称为背德之街,乃尤哈内的故乡及信徒的集中地。十年前,尤哈内担任太阳神殿的大神官,其部下犹大(ユダ)嫉妒他的才能而向教团告发他私自调查"大邪神之铠",因此尤哈内才被关入大牢。现在,尤哈内便是要取回太阳神殿的"封印之间"中的大邪神之铠,这是救出阿贝鲁主人的必须品。

### 战斗之一 潜入

**胜利条件:敌方全死灭　商人:有　仪式:有**

进入神殿后,发现对方早已布下埋伏。此处的敌人乃神官士兵,因此有人懂得魔法,需注意敌人的"毒怨"、"石化毒"和"麻痹毒"这三种魔法,并记得事先买一些回复道具。

**战斗之二　为谁而战**

**胜利条件:击退邪道骑士　　商人:无　　仪式:有**

第一波刚退，第二波攻势又袭来，而且敌人当中还有一位穿着恶魔之铠的"邪道骑士"。此番战斗的开始回合乃在敌方，因此在配置时不要让角色靠得太前。因为邪道骑士有回复魔法,因此先集中攻击她比较好。

当邪道骑士要使用铠召唤时，尤哈内突然认出对方是他的弟子露比露比（ルピルピ）。露比露比说她接到犹大的命令追击通缉犯，不过若通缉犯是尤哈内的话，她决定违反命令与师父同行。露比露比还向众人介绍她的兴趣是写日记,但是那本日记似乎是"复仇日记",她把曾得罪她的人全给写在上面了,因此当加伊乌斯对尤哈内出言不逊的时候，露比露比就趴在他的背上在日记中记下一笔。

**战斗之三　安格路斯教团**

**胜利条件:敌方全死灭　　商人:有　　仪式:有**

选择分支:"封印の间に向かう！"→战斗之四

"いったん街に回る！"→回利贝拉街,有自由战斗(与穿灰斗篷的人对话)

有露比露比加入后,我方实力大增,盖因她拥有回复魔法和铠召唤,十分便利。今次战斗中敌方有多名魔法师以及弓箭手,且还有会回复魔法的敌人存在，因此在杀敌人时最好在一回合内将其死灭,免得复活。

**战斗之四　爱人轮舞**

**胜利条件:击退犹大　　商人:有　　仪式:有**

准备到封印之间的众人,决定兵分两路,露比露比与加伊乌斯同行。但当众人进入封印之间时,却不见两人的踪影,只见犹大和一群"美人"部下,尤哈内以为犹大沉醉于女色之中,但实际上那些人全是男性。接着,犹大为了增加尤哈内的内疚,说出露比露比为了尤哈内的研究，穿上了恶魔之铠成为邪道骑士，现在她的生命已所剩无几。就在双方互相用言语攻击之际,露比露比与加伊乌斯出现在犹大身后，一场恶战就此展开。

战斗开始时，由于露比露比与加伊乌斯两人的位置比较危险，还是让他们尽快往左边楼梯去消灭那里的三个敌人，远离犹大的魔法射程范围，如果对这两人的实力没有信心的话，则让他们走右边的楼梯与其他人会合再说。

**战斗之五　大邪神之铠**

**胜利条件:击退犹大**

**商人:无　　仪式:有**

众人来到"地狱之大邪神"梅塔特隆的"大邪神之铠"前，为了救出自己的主人，阿贝鲁的精神与铠产生共鸣，成功地穿上了这件代表"平等"的大邪神之铠。而犹大则发动了第二波攻击。

这一关与先前相比,我方和敌人的位置倒了倒。我方成员战斗一开始是处于楼上的,得花些时间从那狭窄的楼梯上下来。另外,最需注意的就是犹大那杀伤力极大的魔法了，必须将其他喽罗收拾得差不多时,再一拥而上对付他。

败北的犹大为了保命，说出其他两个都市中也藏有大邪神之铠。

## ★第四章　再会(DC版)

被称为创世记战争的诸神之战，应该已经丧生的七个大邪神……其魂魄至今仍栖息在他们的铠甲中,获得此铠甲者,能得到神的力量……为了自己所坚信的欲望……自由……正义……平等……还有爱……这些肉眼所无法看见的虚幻之物，为此人类有时不惜牺牲一切也要追求着，即便依靠的是不断夺取宿主生命的被咒之铠……

接近帕迪蒙尼姆时，皮里波说他的家乡就在这附近，此时出现两条分支路线,一是皮里波路线,一是雷布洛布斯路线。

**自由行动　凯狄伦村**

**商人:有　　仪式:有　　自由战斗:有**

皮里波的家乡乃一个因常年战争而失去年轻人的村庄,其住民大多是老兵,但却依靠榨取村中的青年们劳力而享受富足的生活。

**战斗之一　老烩(皮里波路线)**

**胜利条件:马斯提摩死灭或敌全击退**

**商人:有　　仪式:无**

仲间:多米娜　　条件:多米娜不是主人，此战斗敌死亡数在敌总人数的一半以下而告终了,战斗后对话加入。

仲间:马斯提摩　　条件:主人乃多米娜,此战斗敌死亡数在敌总人数的一半以下而告终了,战斗后对话加入。

仲间:蜜雪特　　条件:主人不是蜜雪特,战斗结束后敲民家的门,然后选择"どちらともいえない"即可。选择"ボクはキミのカインじゃない！"的话,蜜雪特在战斗二作为敌人登场,选择"ボクはカインだ！"的话则GAME OVER。

阿贝鲁一行的到来,激起了村中老人们的抗议,为首的马斯提摩不由纷说地就召集老兵们欲图赶主角们出村。

**战斗之二　绊(皮里波路线)**

**胜利条件:敌全击退　　商人:有　　仪式:有**

仲间:帕乌拉　　条件:主人是蜜雪特,第四章最后无条件加入。

众人来到皮里波的家,不料他的父亲却不愿意认自己的儿子,甚至还召来一群打手来对付皮里波。这场战斗受地形限制很大,必须分两路进军。

战斗结束后,皮里波的母亲出来说明,其实他的父亲还是很关心皮里波的,只是不便表露出来而已。

**战斗之一　袭来的乡愁(雷布洛布斯路线)**

此关与SS版的大致相同，在此不再重复，唯一不同的是克蕾玖可于该版内仲间,条件是不杀邪道骑士奥斯卡(前提条件是克蕾

玖不是主人，否则奥斯卡无法出场)，战斗结束时敌死亡人数为奴隶1人以下、盗贼3人以下。另外，奥斯卡(即克蕾玖)一旦加入后，吉儿便不会仲间。

自由行动　斗技场(雷布洛布斯路线)

**商人:有　仪式:有　自由战斗:有**

众人获悉现在帕迪蒙尼姆的人们十分热中于比武大会，而雷布洛布斯亦回忆起他的父母皆是斗士，一生在斗技场中度过直至战死。他自己也是一生下来就注定要成为斗士，当他的妻子和他一同参赛并战死时，雷布洛雷斯厌倦了这种生活，为了追寻自由而杀了领主逃离此地。

战斗之二　锦标赛一回战(雷布洛布斯路线)

**胜利条件:敌全击退　商人:有　仪式:有**

此关的规定回合数是19，规定行动时间为97。如果主人不是零的场合，而想让零仲间的话，本关一定要派奥斯卡出战，但不能再派其他女性角色出战。

战斗之三　锦标赛二回战(雷布洛布斯路线)

**胜利条件:敌全击退　商人:有　仪式:有**

休息时，雷布洛布斯的眼前出现了一个以前的旧识，那就是舍弃黑羽身份而活跃在斗技场上的最强剑斗士"黑之帝王"零，雷布的右眼和妻子就是毁于他的手中。零非常反对雷布将女性带到战场上，并再次警告他不要重蹈覆辙。如果先前奥斯卡没有出战的话，此时遇到乃是出卖雷布、杀死他父母的白羽剑斗士赞鲁法。

战斗之四　血战！(雷布洛布斯路线)

**胜利条件:敌全击退　商人:有　仪式:无**

仲间:零不是主人、先前出现过的话，此战的BOSS改为零，否则是赞鲁法。让奥斯卡参战(其他女性角色不得出战)，战斗中令零HP减弱至疲劳状态时，奥斯卡让双方停战，并说明自己的真名为克蕾玖，乃是女性。自幼因为仰慕战士而女扮男装的她，非常理解零不断追求强者的心情。听得众人一番劝说后，零加入了队伍中。

如果BOSS为赞鲁法时，此役结束后因应主人的不同，所加入的伙伴也不同。多米娜为主人的场合，米妮安加入；菩丽卡的场合，莱拉加入；克蕾玖的场合，夏姆谢尔加入；蜜雪特的场合，璐碧加入；普拉哈的场合，菲姆加入；零的场合，艾利姆加入。

# 第四章　强欲之街

## ★第五章　强欲之街(DC版)

无论怎样，获得强大的力量乃是达成任何目的的最近之路。他们带着这种想法，来到了持有强大之力的铠甲所处的帕迪蒙尼姆街。但是，手中获得是否真正的力量？是否会因此将世界卷入灭亡的力量？一切只有神才能知晓的真理吧！

战斗之一　袭来的乡愁

**胜利条件:盗贼团的全死灭　商人:有　仪式:有**

仲间：吉儿(ジェル)，条件是地图上手持鞭子的女性奴隶不能死灭、变为僵尸的情况下过版，然后选择"仲間にする！！"即可。

根据犹大的情报，众人前往强欲之街帕迪蒙尼姆(パンデモニウム)，寻找其它大邪神之铠的下落。临近故乡帕迪蒙尼姆时，雷布洛布斯却有了一种"近乡情怯"的感觉，并对自己所追求的"自由"有些疑问，而帕迪蒙尼姆亦是皮里波的故乡。就在此时，有群盗贼前来杀风景，要众人交出财宝，露比露比则有些紧张地道：" 财宝……难道是说我的美貌？""宰了你！"盗贼头子差点气晕过去。

这一关的敌人分散得较开，左边的敌人可以交给上、下山移动便利的雷布洛布斯，其余人等收拾了附近的敌人后即可集中兵力应付右边的盗贼首领。在武器觉醒的众多能力中，"武器替换"这一特技是非常有用的，因为好的武器是买不到的，且价格又贵，因此就需要经常用武器替换来从敌人的手中夺取好的武器。

自由行动　帕迪蒙尼姆之街

**商人:有　仪式:有　自由战斗:有**

终于抵达了帕迪蒙尼姆，既然称为强欲之街，此地的人们自然是很看重金钱的，因此道具也卖得比其它地方要贵。

★DC版的第五章从这里开始。

战斗之二　帕迪蒙尼姆妄想

**胜利条件:敌方全死灭　商人:有　仪式:有**

阿贝鲁他们还没有好好地休息一下，就遇上了警备队，且对方似乎是有备而来。这里的敌人当中，有弓箭手亦有魔法师，其中一魔法师装备着" 蛇眼のロッド"，这可是一个买不到的好武器，还是想办法把它替换过来给尤哈内较好。

战斗之三　卖命、买到的力量

**胜利条件:敌方全死灭　商人:无　仪式:有**

选择分支:"このままマモンを追う！"→战斗之四

"いったん街に回る！"→回帕迪蒙尼姆街

终于，帕迪蒙尼姆街的领主马蒙(マモン)被惊动了，他再度派出大批为金钱而替他卖命的士兵。这个版图与上一场战役相同，敌人的能力略有提高。值得注意的是在地图左上角有一神秘人，其能力数值基本上都达到顶点(255)。如果是"NORMAL"模式，此人在战斗一开始就会离开，无须担心；如果是" ADVANCED"模式，则会一直停留在原地，当除他以外的敌人全部死灭后即会离开，但是上前攻击他的话，可以获得高位的评价和道具！因此，各位选择"ADVANCED"模式的玩者，若想上前向这神秘人挑战的话，建议你带足回复药品。

★DC版中揭露出此神秘人名为"法乌斯特"(ファウスト)，梅菲斯特的友人。无法使他仲间，但每次打倒他的话，是会得到很好的道具以及高段的评价。

战斗之四　再会

**胜利条件:敌方全死灭　商人:有　仪式:有**

本场战役的胜利条件虽然是"敌方全死灭"，事实上当马蒙以及那两个邪道骑士中任何一人处于濒死状态时，战斗即告结束。因此，千万不要被其表面的胜利条件所迷惑，速战速决比较好。

战斗胜利后，穿着大邪神之铠的两个邪道骑士忍耐不住铠的力量，其中一人被吸尽生命力而亡，另一人即皮里波的弟弟，因为不肯继续作战被马蒙用魔法杀害。"只要有钱，穿大邪神之铠的容器要多少就有多少！"马蒙猖狂地叫嚣着。雷布洛布斯和皮里波愤怒地质问对方:"金钱能够买到生命吗？！能够买到自由吗？！"两人的身上放射出耀眼的光芒，沙

利勒之铠与乌利勒之铠承认皮里波与雷布洛布斯的”弱者”与”自由”之力,两人穿上了大邪神之铠。

**战斗之五　力**

**胜利条件:击退马蒙　　商人:无　仪式:有**

这一战我军的初期配置是处于被包围的状态，实际上处于我军后方及左右两翼只得五个敌人，不足为惧，先将这五人收拾后，再对付正面的敌人亦不迟。重要的是优先杀死敌方中两个魔法师，至于马蒙则放在最后收拾。

**战斗之六　强袭！！异端审问会**

**胜利条件:敌方全死灭　　商人:无　　仪式:有**

仲间:雅克安(アークエン),条件是在本场战役中于26回合内结束战斗,然后选择”连れていく！！”即可。

刚刚摆平马蒙,却又碰上了异端审问会的十字军,其队长乃是一位有着关西口音的大姐露卡(ルカ),她是直接受教皇的命令前来铲除阿贝鲁他们的,其实力”比较”强劲(与先前的神秘人相比,露卡只能算是个弱小的敌人吧？),可以先用”静寂”封住露卡的魔法。不过与战斗之四相同,敌全灭的胜利条件亦只是表面现象，实际的条件是”异审十字军队长”(即露卡)以外的敌人全灭,即可过关。逃走的露卡对众人的实力感到吃惊，对阿贝鲁她更有一种莫名的熟悉与好感。

## 第五章　暴食之街卡农

已经获得了三个大邪神之铠，而且还与教团派遣的异端审问十字军交锋。其结果,树立了世界最大的亦是唯一的安格鲁斯教团这一强敌。为了解救所爱的主人,寻求对抗教团的唯一力量,继续旅行的他们拜访了被卷入伪善之旋涡的美食之都暴食之街卡农。

**自由行动　卡农之街**

**商人:有　仪式:有　自由战斗:有**

仲间:帕丽蒂(パリティ),条件是自由行动时只要与”ウェイトレス”的女孩对话一次,本章终了后选择”连れていく”即可。

选择分支:”自首する！”→战斗之一

”自首しない”→战斗之二

卡农街(カナン)的领主巴亚尔(バアル)派手下前来迎接阿贝鲁他们,还招待其吃晚饭。席间,巴亚尔说他致力于改善人民的生活,并且善待白翼人,最后还说为了减少牺牲奉劝众人弃械投降。如果选择同意自首的话,便进入战斗之一,反之进入战斗之二。要是想多骗一些经验值的话,就选择自首吧！然后,加伊乌斯对与巴亚尔所说的这种伪善不能认同,他独自离阿贝鲁而去。

**战斗之一　素材**

**胜利条件:敌方全死灭　　商人:无　　仪式:无**

众人留在大厅内吃喝的时候，加伊乌斯在巴亚尔的府邸中四处溜达,无意中他跑到了厨房,却看见里面的厨师正在解剖白翼人……

这一战只有加伊乌斯一人出战，敌人的数目亦不多才六人而已,但是如果被敌人包围的话,依然是很危险的。建议让加伊乌斯先去对付左边的两个敌人，然后再利用其移动的优势将另四个敌人一一引诱过来。厨师长的武器”包丁”攻击力极高,应事先将同属于短剑系的武器”キドニ－ダガ－”举行”剑血”仪式,用武器替换将包丁拥为己有。

★DC版如果先前蜜雪特仲间的话，这场战斗她亦能出击，或者是零出击。此外,这里还增加了加伊乌斯的回忆,他的父亲乃是个刽子手,为了养活家人不得不帮助黑羽猎杀白羽,因此加伊乌斯自幼便受到同族人的歧视。

**战斗之二　谎言所包围的餐桌**

**胜利条件:敌方全死灭　　商人:无　　仪式:有**

选择分支:”バアルを追う！”→战斗之三

”いったん街に回る！”→回卡农街

加伊乌斯赶回餐厅揭穿巴亚尔的真面目，受骗的阿贝鲁他们方明白过来,双方立刻白刃相向(如果阿贝鲁他们知道自己刚才吃的是什么,恐怕连隔夜饭都要吐出来了吧？)敌人当中有先前的执事在内,他的HP虽然只有50,但手执的武器”R·W·S”,具有一击999点破坏的特殊能力！击败巴亚尔后,发现他并非真正的巴亚尔,于是众人开始了彻底的搜查。

**战斗之三　潜伏的东西**

**胜利条件:敌方全死灭　　商人:有　　仪式:有**

选择分支:”行ってみる！”→战斗之三的第2回

”别の部屋を搜す！”→战斗之四

众人来到了地下道，从对方的警备兵力来看,大邪神之铠以及巴亚尔本人就在此地下道的深处。因为敌人分布在左右两边,所以我方也得分两队行动。第2回战斗与第1回相差不是很多,只是敌人的类型不太一样。

**战斗之四　正义和伪善以及大邪神之铠**

**胜利条件:击退巴亚尔　　商人:无　　仪式:有**

在最深处的地下室，众人看到了真正的巴亚尔以及被他吸了血的白翼奴隶们,为了拯救这些女子,加伊乌斯拦在当中阻止伙伴的攻击,突然他的全身被光芒所笼罩，接着迅速移动到大邪神之铠的面前,米迦勒之铠承认其”正义”的心,加伊乌斯成为第四个穿上大邪神之铠的人。

战斗一开始，加伊乌斯独处于敌阵中，不过凭借他的移动力，逃脱敌人的包围应该不成问题。我方也可以兵分两路来包抄敌人，如果对自己的实力没有多大的信心，还是集中力量将敌人一一消灭吧！

巴亚尔在临死前告诉众人，他们所寻找的总本山不存在这地面上的任何地方！

庄严的教皇厅内,教皇令露卡加快”默示录”计划的进行,而露卡则回答她所需要的具有特殊”素质”的人选已经找到了好几个…

## 第六章　越过纳尔西斯·特桑塔之丘

从暴食之街卡农的领主巴亚尔的口中获悉主人就在总本山内，然而巴亚尔留下谜样的遗言:”总本山不存在于这个地面上的任何地方！”虽然对方的实力确实增强了,但却完全失去了有关总本山的方向。考虑到打探情报是最优先的方法,众人接近了欲情之街贝基尔德。如同水仙花般凌乱的困难道路,再次展现在他们面前的又将是什么呢?

**战斗之一　再杀部队**

**胜利条件:敌方全死灭　　商人:无　　仪式:有**

阿贝鲁他们依然继续着那漫长、艰难的旅程，此时不要说身体每况愈下的露比露比，就连雷布洛布斯也有些吃不消了，于是”健康”的加伊乌斯便自告奋勇地前去侦察。就在这时，阿贝鲁他们遭到了敌人的袭击，露比露比不幸被飞矢射中，而追踪他们的人竟然是露卡、犹大、马蒙及巴亚尔所率领的异端审问官们！

这场战役中我方缺阵两人，所幸敌人并不多，缺少了露比露比的回复魔法，可以让阿贝鲁或其他人装备”魔法角”来代替她。

### 战斗之二　奇迹少年玛尔柯、参战

**胜利条件:异端审问官的全死灭　商人:有　仪式:有**

露卡四人穿着”大天使之铠”出现在众人面前，一时之间阿贝鲁他们处于劣势，所幸加伊乌斯及时赶到，还带了”礼物”回来－－第五位穿着大邪神之铠的友军、象征”友情”的”拉古勒之铠”的奇迹少年玛尔柯(マルコ)！玛尔柯乃第一个穿上大邪神之铠的人，且是秘密地下组织”白羽·解放革命战线”的领袖。露卡见此情景便很聪明地选择了撤退，将战斗交于异端审问官们。

此战那个神秘人物再度登场，其实力较先前相比又有了提升。与上次相同，如果是”NORMAL”模式，此人在战斗一开始就会离开；如果是”ADVANCED”模式，则会一直停留在原地，当除他以外的敌人全部死灭后即会离开。

### 自由行动　贝基尔德之街

**商人:有　仪式:有　自由战斗:有**

贝基尔德街乃安格路斯教团七美德之一”欲情”，特别实践之街，亦是玛尔柯与凯路比姆(ケルビム)率领的秘密地下组织”白羽·解放革命战线”的总部。玛尔柯向大家说明他所穿的大邪神之铠是其好友塞拉菲姆(セラフィム)留给他的遗物，塞拉菲姆虽然是黑翼人，但却与身为白翼的玛尔柯成为朋友，并认为玛尔柯与任何人都能相处并非人们所说的”没有性格”，而是玛尔柯自身所具有的”调和性”。参谋凯路比姆则是塞拉菲姆的父亲。

### 战斗之三　被称为友情的东西

**胜利条件:敌方全死灭　商人:有　仪式:有**

仲间:蒂娜(デュナ)，条件是战斗结束后无条件出现，然后选择”仲间にする”即可。

众人正谈得起劲，突然传来爆炸声，原来敌人前来袭击并用大水淹没地下基地。阿贝鲁他们忙从密道逃走，却又遇上敌军的指挥官－－塞拉菲姆的朋友古扎方(グザファン)，对方认为昔日塞拉菲姆之死完全是玛尔柯的责任，因此他立誓要为朋友报仇。

这一关的通路比较狭窄，我军应分批行动，并注意对方邪道骑士的铠召唤。战斗胜利后，凯路比姆揭穿当初害死自己儿子的人正是古扎方！古扎方嫉妒塞拉菲姆与玛尔柯的友情，他偷来大邪神之铠放在玛尔柯的屋子里，然后向教团密告，企图陷害玛尔柯。谁料想，为了袒护玛尔柯，塞拉菲姆穿上了大邪神之铠并以自己的生命来换取朋友的清白……

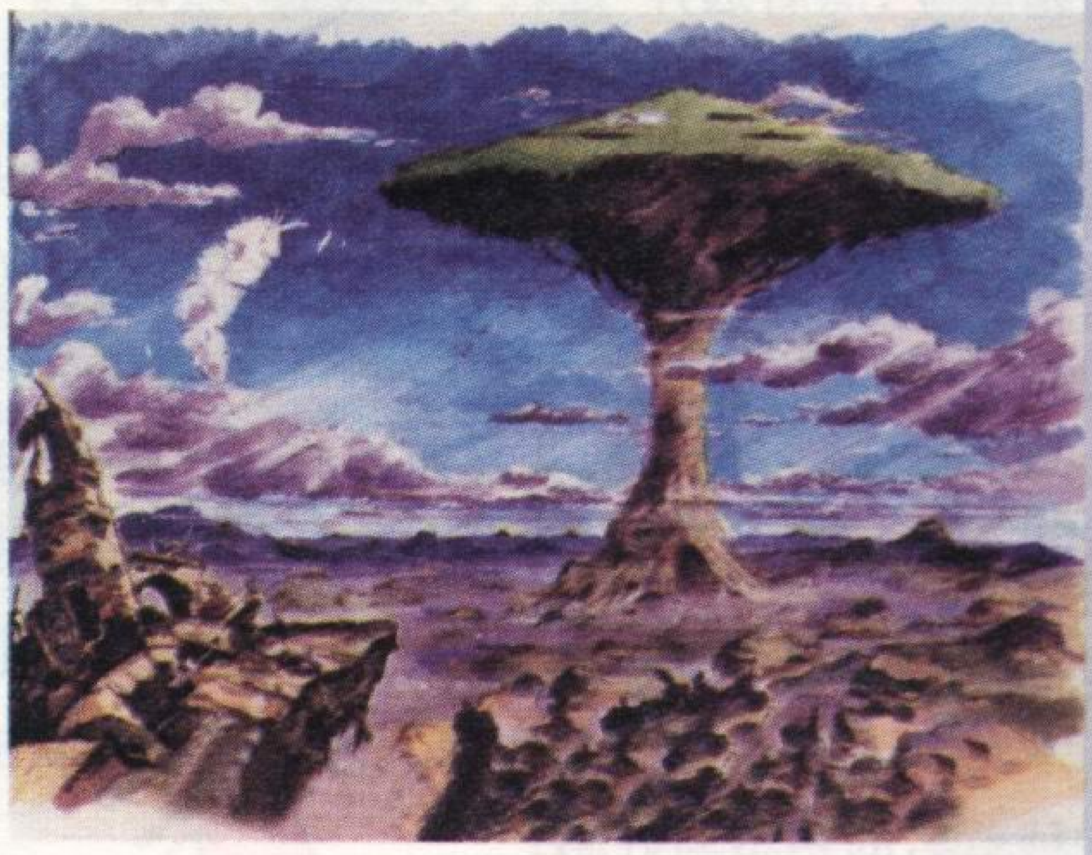
### 自由行动　贝基尔德之街

**商人:有　仪式:有　自由战斗:有**

仲间:塔露茜丝(タルシス)，条件是当出街时遇领主雅丝塔尔提(アスタルテ)，然后选择”仲间が欲しい”即可。

玛尔柯决定跟随阿贝鲁他们一同去旅行，而凯路比姆则留下来重建地下组织。在出街之时，此地的领主塔露茜丝前来挽留众人，当然大家是不可能留在此地的。塔露茜丝也不以为许，还告诉众人要找安格路斯教团的总本山，不妨到恶魔的海峡去看看。

## 第七章　二种平等



秘密地下组织的首领玛尔柯的引导下，众人终于得知在恶魔之海峡或许可以打探到安格路斯教团总本山的处地。但是在前往恶魔海峡的途中，他们在玛尔柯的劝诱下，来到了被巨大山脉封闭其中、异端审问官的魔掌所无法触及之地－－边境之街梭多姆和高毛拉。然而，等待着他们的却是无法预测的平等、2种不同的正义之战!!

### 自由行动　梭多姆之街

**商人:有　仪式:有　自由战斗:有**

仲间:米妮安(ミニオン)，条件是与梭多姆、高毛拉所有居民对话后，在本章结束时选择”连れていく”即可。

在前往恶魔的海峡途中，玛尔柯推荐众人至边境的二个平等之街去看看，据说在这梭多姆(ソドム)与高毛拉(ゴモラ)之街上，实现了人人平等、没有白翼与黑翼之分、亦没有奴隶存在的理想乡！于是，众人便先来到了由白羽人担任领主的梭多姆之街。这里是与羽翼的颜色无关、自由选择工作的地方，至于领主则是由居民们投票所产生的。但是，在这个技术发达的梭多姆街，如果不能工作的话生活就没有保障，对于老人、孩子以及丧失工作能力的人来说，并非是个理想的息身之地。梭多姆的领主史丹(スタン)接见了阿贝鲁一行，并诉苦说邻街高毛拉意图向异端审问会告发他们，请”救世主”给他们一个公道。

### 自由行动　高毛拉之街

**商人:有　仪式:有　自由战斗:有**

选择分支:”ソドムの方がいい”→战斗之二
”ゴモラの方がいい”→战斗之一
”どちらとも言えない”→”どちらにも反对””どちらにも赞成”的选择
”どちらにも反对”→战斗之一及战斗之二
”どちらにも赞成”→第七章终了

仲间:玲(リン)，条件是选择”ソドムの方がいい”或”どちらにも反对”，战斗结束后选择”连れていく”即可。

众人又来到高毛拉街，这里充满了大自然的调和感，以

及与梭多姆街完全不一样的”平等”。此地的所有居民都是公务员、所有人都可拿到同等的物资、并且接受同等的教育，即便有人好吃懒作。高毛拉的领主贝鲁费（ベルフェ）也向阿贝鲁他们诉苦,说梭多姆街的人正打算大举入侵此地。当众人欲离开此街时，发现有一少女玲在哭泣，原来她的家被征用成为建造公园的土地，这是整个街的居民投票表决所决定的。玲的发言引来了不平监察官，并将她带走……

阿贝鲁他们考察了两个”平等”之街后，大家一商量，觉得哪个街都有问题存在，并没有实现真正的”平等”，于是只有去找他们的领主商量。遗憾的是对方并没有将阿贝鲁他们的话听进去,唯有用武力来解决了。

**战斗之一　为谁而战(之一)**

**胜利条件:击退史丹　商人:有　仪式:有**

这一版我军可以分左右两路进攻，占着居高临下的优势，配合弓箭手给予敌人打击。

**战斗之二　为谁而战(之二)**

胜利条件:击退贝鲁费　商人:有　仪式:有

这一关的地形比较狭窄,进军较缓慢、困难,需要活用攻击魔法和弓箭手。

## 第八章　奴隶之地·诺亚

为了寻找总本山，众人来到了恶魔之海峡。然而展现在他们眼前的却是一望无际的大海,总本山究竟在何方？满腹疑问之时,却遭遇到前所未有的大地震。在这动乱之刻出现在他们面前的谜之男子,究竟是敌人？还是味方？他们的旅途也即将接近终末的序曲了……

摆平了二个”平等”之街后抵达恶魔的海峡,此时众人发现一个邪道骑士一直尾随着他们。邪道骑士蒙赞(モ－ゼ)说他知道前往教团总本山的方法，但在此之前还需考验阿贝鲁他们是否具有此资格。

**战斗之一　自己的敌人是……**

**胜利条件:敌方全死灭　商人:无　仪式:有**

这里出现的敌人虽然不会魔法，但许多人的武器具有觉醒的能力,有时比魔法还要麻烦,特别是”极刑”、”毒龙卷”和”武器替换”这三种特殊能力。另外，这些黑翼士兵的INT不高，使用魔法的话应该能够给予他们绝大的打击。

**战斗之二　白羽**

**胜利条件:敌方全死灭　商人:无　仪式:有**

选择分支:”このまま战う！”→战斗之二

”逃げるように努力する”→战斗之二

”彼らに杀される？”→GAME　OVER

接下来的课题是与白羽奴隶们的战斗,”能够杀黑翼的士兵,就不能杀白翼的士兵了吗”针对蒙赞的提问，阿贝鲁他们是选择战斗抑或……

这一关的敌人比较集中，最麻烦的是山上两个弓箭手，应派移动力高的角色尽快去收拾他们。

**战斗之三　便宜的影象**

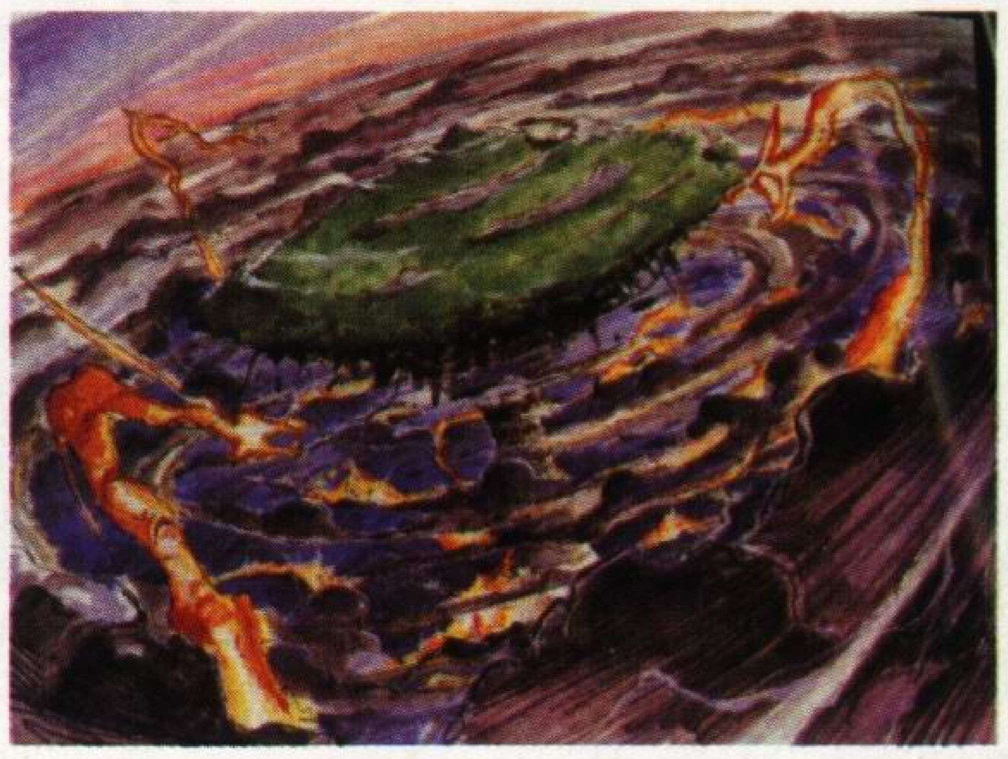
**胜利条件:敌方全死灭　商人:无　仪式:有**

选择分支:”このまま战う！”→战斗之三

”逃げるように努力する”→战斗之三

”彼女らに杀される？”→诺亚的方舟

仲间:路比(ルビィ),战斗前选择”彼女らに杀される？”,到达诺亚的方舟后,选择”仲间にする！！”即可。



最后的问题令阿贝鲁他们愕然,那是一群黑翼的市民，其中有老人、有孩子、亦有妇女。”这是被你们所杀的黑翼人的家属！”蒙赞如是道。

本关的敌人因为是市民的关系,能力数值并不高,但是要注意他们拥有”武器替换”能力的几个人。

**自由行动　诺亚的方舟**

**商人:有　仪式:有　自由战斗:有**

终于结束了试练,蒙赞对其结果表示满意,将众人带到”隶属之地诺亚”。居住于此地的人都是受到酷刑并被流放的囚犯,而那巨大的方舟据说是在创世记战争时，大地被洪水所淹没，有一名叫诺亚的人在大邪神拉法勒的帮助下建造了此船，并将所有的生命物种保存了下来。要注意，在这里的灰袍男子并非代表自由战斗，而是道具屋，想要进行自由战斗的话找蒙赞。另外，如果是”ADVANCED”模式,与卖道具的灰袍人对话8次,他所卖的道具种类便会与先前不同,其中有增加STR、INT、VIT、DEX的药。

**战斗之四　不能去任何地方的灵魂**

**胜利条件:敌方全死灭　商人:无　仪式:有**

蒙赞利用古代的石板使出法术令大海一分为二（出埃及记？），众人平安通过恶魔的海峡，来到巨大的古代遗迹”伊甸园”。蒙赞让阿贝鲁发挥出他所具有的邪神之力,联合其手中古石板的力量，打开了冥界之门，只要穿越地狱，即可到达安格路斯教团总本山的所在地－－巴比隆塔！与此同时，蒙赞用尽他的力量，倒地而亡,这亦是身着恶

魔之铠的人的命运。

此役的敌人全都是名副其实的恶魔了，有着较高的HP、STR与VIT，所幸DEX和INT不怎么样，只要攻其弱点亦不难取得胜利。

**战斗之五　天国、地狱**

**胜利条件:敌方全死灭　商人:无　仪式:有**

阿贝鲁一行来到了地狱深处，眼前所见的却是一幕悲惨的景象：昔日创世记战争所战败的白羽天使们被罚至地狱，成为了堕天使，丧失理性的他们无法死亡，只能自相残杀、啃食同伴的血肉直到永远……

本场战斗要注意敌人中有数名弓箭手，而我军走到他们的大队人马处需要一点时间。另外，敌人中有一人装备着"漆黑之剑"，千万不要错过！

终于穿越过地狱，来到天国之门前，尤哈内配合阿贝鲁的力量打开大门，众人进入巴比隆塔内。

# 第九章　复活的魂

穿越恶魔海峡、由大海原前进，依次解开冥界之门、天国之门封印的一行，终于到达了约束之地狄亚波洛斯，侵入巴比隆塔的内部。但是，在那里他们所见到的却是成千上万的灵魂，发出被压榨的痛苦之声，伙伴们亦向尤哈内投去疑惑的眼神。往水中投下的小石子，会引起水面的波纹不断地扩大……最终那道浊流是否会溶入大海呢？

**战斗之一　龟裂**

**胜利条件:敌方全死灭　商人:有　仪式:有**

阿贝鲁他们进入巴比隆塔，却发现墙上都是一张张人脸并发出痛苦的呻吟，这是为了镇压大邪神而被当成祭祀品的白翼人，无数的白翼人被施以不死的诅咒，其生命力源源不断地提供给巴比隆塔，维持封印之锁的效力。正当加伊乌斯他们对先前尤哈内打开天国之门时所说的话表示怀疑之时，露卡再度出现在众人面前，她说尤哈内与她一样乃大天使转世，而阿贝鲁他们则是"猴子"(指没有翅膀的人类)的子孙。接着，守卫兵发现了阿贝鲁他们的侵入，众人满怀着疑问开始了战斗。

敌人有15人之多，缓慢前进、逐步消灭乃是上策。另外，警备兵队长手中有攻击力很高的"深渊之剑"，一定要用"武器替换"将其拿到手。

**战斗之二　没有希望的世界**

**胜利条件:敌方全死灭　商人:无　仪式:有**

什么是真实，什么是虚伪，现在还不能获得一个正确的答案。虽然，尤哈内对加伊乌斯他们说"真实就在这个塔顶上"，但是尤哈内认为"真实就在人的心里"。

这里的敌人所装备的武器皆不俗，应该好好利用一下。另外，敌人的实力亦不低，且要注意几个邪道骑士的铠召唤。

**战斗之三　看见的光**

**胜利条件:敌方全死灭　商人:无　仪式:有**

阿贝鲁他们继续往巴比隆塔的上方进发，没有休息的时间，接二连三地打倒一个又一个敌人。而越接近顶层，敌人的实力也就越强。

**自由行动　狄亚波洛斯**

**商人:有　仪式:有　自由战斗:有**

仲间：菲姆（フィム），条件是与地图左下角的菲姆对话，然后选择"连れていく"即可。

终于登上了塔顶，那是一个绿叶茂盛、流淌着清澈泉水的美丽之地，其中有白翼、黑翼的天使们在"生活"，他们是创世记战争中天使的灵魂。此地的道具屋即菲姆仲间后的一个名叫玖儿（ジュル）的人所开，与其对话10次，便能买到增加STR、INT、VIT、DEX的药。

**战斗之四　狄亚波洛斯激战**

**胜利条件:敌方全死灭　商人:有　仪式:有**

再次出现在阿贝鲁他们面前的露卡一行，已经穿着了"大天使之铠"，那是创世记战争中将大邪神们封印的七位大天使所遗留下的铠甲，穿上此铠的露卡他们继承了大天使的灵魂与记忆，而安格路斯教团的七个大神官即是大天使们的转世！也就是说，尤哈内大叔亦是阿贝鲁他们的敌人、最后的大天使"梅菲斯特·费雷斯"的转世！然而，真实总是与眼前所看见的事物相反，尤哈内并非梅菲斯特的转世，他是没有经过轮回从创世记战争一直活到现在，梅塔特隆之铠更是梅菲斯特本人交给他保管的！

露卡他们并不想在此地与阿贝鲁他们交战，将此任务交给异端审问官们，六人施然离去。此役的敌人中有几个穿着红色铠甲的邪道骑士，实力不宿需多加小心。另外，在高处还有三个敌人，其中两个弓箭手非常讨厌，留心他们的射程范围。

★DC版此役中神秘人法乌斯特再度出场，需小心喽！

# 第十章　导向终末

终于来到约束之地狄亚波洛斯的教皇厅一行，探求各种事物的人们与他们的命运再度相逢。但是，映入眼帘的却是满是鲜血、被长枪贯穿的最爱之人的尸体……7种美德、黑羽的支配者、教团、大邪神之铠，这个世界全体是否如同圣书所言迎来最后的审判呢？

**战斗之一　创世记战争**

阿贝鲁一行追赶着露卡他们渐渐逼近教皇厅，不料却落入对方所布下的陷阱中，为了拯救众人，露比露比以自己的生命打破这道用梅菲斯特的身体所形成的结界……眼见露比露比从自己的眼前消失，愤怒的尤哈内解除自己身上的封印，展示其真正的姿态－－七位大邪神中唯一没有参加创世记战争的人、象征"人权"的"太阳之大邪神"拉法勒！而他的铠甲便是露比露比所穿的铠甲！创

世记战争再次展开！

这场战役阿贝鲁是强制缺席，我方亦强制雷布洛布斯、加伊乌斯、尤哈内、皮里波、玛尔柯这五个人，而敌人则是穿着大天使之铠的雅丝塔尔提、凯路比姆、马蒙、犹大、巴亚尔这五人。敌人的HP皆在300左右，各项能力值颇高，而且所有的人都会铠召唤。此役制胜的关键就在于先下手为强，只要我方能够先行进行铠召唤，就能扣其全员200多点HP！然后再挺住敌人的一轮攻势后，即可将其一一歼灭。特别要注意犹大与雅丝塔尔提两人，他们是拥有回复魔法的。

## 最终战斗 BLACK MATRIX

**胜利条件：将封印全部破坏　　商人：无　　仪式：有**

阿贝鲁追着露卡来到了教皇厅，在那里他看到的是主人多米娜被钉在长桌上凄惨的情景。教皇将一切对他说明：教皇乃诺亚的女儿、没有翅膀的人类！她现在的躯体是梅菲斯特的躯体，上面所系的七根锁链便是镇压七位大邪神、支撑此世界的封印之锁，随着阿贝鲁他们解开大邪神之铠的封印，已经有六根锁链断裂了，如果七根锁链全部断开的话，世界将会毁灭！至于阿贝鲁的主人多米娜，乃是教皇与梅菲斯特所生的女儿，亦是继承象征着"爱"的"生命之大邪神"迦百利的大邪神之铠的最佳人选。拯救多米娜的唯一方法，就是令其穿上迦百利之铠，但是世界也会因此而灭亡。阿贝鲁本人则是梅菲斯特的转世，原本梅塔特隆就是梅菲斯特的另一个名字。

此时，阿贝鲁的伙伴们来到他的身边，而被打败的犹大他们的灵魂亦进入教皇的体内。在尤哈内的呼唤下，教皇暂时恢复了意识，她将连着梅菲斯特亡骸的七根锁链切断，把世界的未来托付给阿贝鲁……

最后一战的敌人乃是犹大他们所幻化的七把剑，如果是"ADVANCED"模式的话，这些敌人的能力数值皆255、HP999！将七把剑全部破坏，战斗即告胜利。实际上，在"ADVANCED"模式的最后一战中有隐藏的要素存在。例如中央那神秘的火球，只有让阿贝鲁站在左上角的某个位置使用铠召唤，才能破坏此球……

漫长的战斗终于结束，多米娜穿上了最后一件大邪神之铠……恢复记忆的大邪神们依次与阿贝鲁交手，考验他是否具有担任新世界创造主的能力……最终，世界灭亡了！唯一没有受到破坏的伊甸园内，只留下阿贝鲁和多米娜两人……新的世界就此开始了……

## ★战斗之二　追想的尽头

阿贝鲁和其他伙伴们（雷布洛布斯、加伊乌斯、尤哈内、皮里波、玛尔柯这五个人除外），在逼近教皇所处之地时，却遭遇到了露卡的拦截。开始恢复记忆的露卡，无法摈弃身为莉莉斯时对梅菲斯特的爱，面对梅菲斯特转世的阿贝鲁，她的内心激烈地斗争着……

## ★最终章　然后，前往天上……

恋人……兄弟……朋友……众多的战士们……以及露比露比。无数的牺牲作为代价，抱着必死的觉悟进入教皇厅最深处的阿贝鲁一行。但是，他们所打开的潘多拉之箱中还残留着的语言并非是"希望"。失去了一切的阿贝鲁所面临的是残酷的选择，这是通往神的道路吗？抑或是……

来到教皇面前的阿贝鲁，映入眼帘的却是最爱的主人被钉在十字架上那凄惨的景象。教皇说明一切前因后果，阿贝鲁那被封印的记忆也随之打开：自己原先也曾有过幸福的家庭，还有位孪生的哥哥。但是当他被选中成为梅菲斯特的祭品、移植了梅菲斯特心脏时，孪生哥哥该隐因嫉妒而企图杀害他。原本是出于自卫，但最终在梅菲斯特的支配下却演变为屠杀……当阿贝鲁清醒过来时，眼前已是一片血海。然后他遇见了教皇与梅菲斯特的孩子，慈爱的多米娜、博爱的菩丽卡、纯爱的克蕾玖、溺爱的蜜雪特、热爱的普拉哈、友爱的零……

现在阿贝鲁面临着一生最大亦是最后的选择，他该如何是好呢？

**选择一：**成为神（ゴッドになる）→最终战斗"新世纪"（与伙伴即七大天使战斗）→ENDING（世界毁灭，只剩两人在伊甸园创造新世界）

**选择二：**成为撒旦（サタンになる）→最终战斗"新世纪"→ENDING（元世界，成为统治者并与主人结婚）

**选择三：**两者都讨厌！（どっちもいやだ！）→自杀（自杀する）→战斗"BLACK/MATRIX"（与教皇及七大魔王战斗）→最终战斗"新世纪"→ENDING（新世界，仲间全部复活）

**选择四：**两者都讨厌！→放弃主人（ご主人样をあきらめる）→创造平等的世界（平等な世界を创る）→战斗"BLACK/MATRIX"→最终战斗"新世纪"→ENDING（新世界）

**选择五：**两者都讨厌！→放弃主人→过平凡的生活（平凡に暮らす！）→ENDING（被主人K一顿）

## SYSTEM 六、评价

每场战斗结束后，都会出现一张显示战斗胜利结果的表，其中包括了对该场战斗的评价。综合所有的战斗评价，在游戏结束后，会有一个总的评价以及称号。

**战 斗 结 果 项 目 说 明**

EXP：战斗获得的经验值

MONEY：战斗获得的金钱数（根据死灭的人数来计算）

BLOOD：取得战斗获得的BP（根据死灭的人数来计算）

**ボ－ナス：**战斗中达成特殊条件所获得的BP

**持ち越し：**积累、未使用的BP

**タ－ン数：**达成胜利所消耗的回合数

**コマンド**时间：达成胜利所消耗的时间（魔法时钟上的时间）

RANK：战斗结果的评价，分S、A、B、C四个等级

战斗评价的基准：

1. 经过的回合数；2. 消耗的时间；3. 味方是否有死亡；4. HP回复道具的使用、未使用、使用回数；5. 白羽角色（敌）的生还程度；6. 特定敌方角色的行动；7. 是否将敌人全灭；8. 消耗的BP量等等。

ENDING时的全称号名：

1. METATRON；　2. MICHAEL；　3. RAPHAEL；　4. URIEL；
5. RAGUEL；　6. SARIEL；　7. BEELZEBUBU；　8. LILITH；
9. ALASTOR；10. MOLOCH；11. BELPHEGOR；12. BEHEMOTH

# 最终幻想战略版

# 精典GAME完全攻略回顾

由 SQUARE 制作的优秀的 S·RPG，是属于史诗型的作品，在这个栏目中将会对本作进行详细的攻略回顾，这次刊出的只是原来我们攻略中所缺少的部分，游戏的主流程及所有职业都会在下期中出现，另外也希望另有新心得的朋友也参与进来!

## 毛皮骨肉店交换表

| 怪物名称 | 毛皮骨肉店交换物 | 怪物名称 | 毛皮骨肉店交换物 | 怪物名称 | 毛皮骨肉店交换物 |
|---|---|---|---|---|---|
| チョコボ | フェニックスの尾 | ボーンスナッチ | ハイポーション | タイジュ | まもりの指轮 |
| 黑チョコボ | 目药 | リビングボーン | 魔道士のマント | 牛鬼 | バトルアックス |
| 赤チョコボ | 万能药 | グール | エーテル | ミノタウロス | さんごの剑 |
| ゴブリン | ポーション | ガスト | ハイポーション | セクレト | ホーリーランス |
| ブラックゴブリン | ハイポーション | レブナント | ハイエーテル | モルボル | プラチナメッサー |
| ガルブデガック | メイジマッシャー | フロータイボール | 手里剑 | オチュー | ン・カイの指轮 |
| ボム | かとんのたま | アーリマン | 风魔の手里剑 | モルボルグレイト | エリクサー |
| グレネイド | ひょうすいのたま | プレイグ | 柳生の漆黑 | ベヒーモス | まもりの腕轮 |
| イクスプロジヤ | らいじんのたま | ジュラエイビス | ポーション | キングベヒーモス | シエルシエ |
| レッドパンサー | 毒消し | スチールホーク | フェニックスの尾 | ダークベヒーモス | ウィザードロッド |
| クアール | 金の针 | コカトリス | 金の针 | ドラゴン | ヒスイの腕轮 |
| バンパイア | 圣水 | うりぼう | 乙女のキッス | ブルードラゴン | カシミール |
| ピスコディーモン | やまびこ草 | ポーキー | シャンタージュ | レッドドラゴン | ソルティレージュ |
| スクイドラーケン | スモールマント | ワイルドボー | リボン | ヒュドラ | ブラッドソード |
| マインドフレイア | ハイエーテル | ウッドマン | 目药 | ハイドラ | セッティエムソン |
| スケルトン | 圣水 | トレント | ゴールドスタッフ | ティアマット | 两残绢 |

## 储け话(附加事件)

第 2 章以后在酒场发生的“储け话”,是能够轻易赚取 JP 和金钱还有发现财宝和秘密地点的魅力附加事件。扩充“FFT”魅力的,与主干编不同风格的趣味性一定会带给大家冲击。并且，如果要接受“储け话”的话必须要有至少一个人参加，一个“储け话”最多可有 3 人参加，如果成员数量足够的话也可能同时承担多个“储け话”。

“储け话”的报酬会根据工作结果为“成功”或者“大成功”而有区别。“成功”的场合会得到 JP 和金、“大成功”的话还会追加财宝和秘密地点的发现。想要获得大成功关键在于承担工作的人选的决定。高等级的主角是当然的选择，但有些工作必须由特殊技能的主角才能出色完成。在接受的任务之前，在酒场的老板那里听到信息“想要解读那个，对自然知识是必须具备的。(即风水土适任)”,会暗示你合适的人选,以这个作参考来选择吧。另外,在“大成功”以后会发现什么秘密完会是随机决定的。在听取信息之前存档后就可以反复听取“大成功”的报告直到获得自己想要的消息!不过，如果想实现全部的发现，有必要将所有的“储け话”通关。

**财宝リスト**

- ●四神バッチセット
- ●リリス像
- ●タマムシ守り
- ●キセル
- ●硬货缚り
- ●ブラックキャット
- ●ハンヤペルソナ
- ●パレードメット
- ●小人のパン
- ●大人のパン
- ●カルコブリーナ
- ●ルゲイエボーグ
- ●赤のマテリア
- ●青のマテリア
- ●黑のマテリア
- ●白のマテリア
- ●ネズミのしっぽ
- ●空想魔学小说
- ●ナナイ人生真书
- ●ウイユヴェール
- ●エナビア记
- ●魔ガン
- ●魔シンガン
- ●斩魔刀
- ●ミンウの宝玉
- ●タロット of ベン
- ●エクスカリパー
- ●ユグドのヤドリギ
- ●ロンギヌプの枪绊
- ●チョコボキャノン
- ●セントエルモの火

**秘境リスト**

- ●カオス神殿
- ●禁断の地エウレカ
- ●パンデモニウム
- ●蜃气楼の塔
- ●浮游城
- ●マトーヤの洞窟
- ●クリスタルタワー
- ●魔大陆
- ●试练の塔
- ●バブイルの塔
- ●ロンカ遗迹
- ●ファルガバード
- ●魔列车
- ●トーザスの村
- ●チョコボの森
- ●セミテの泷

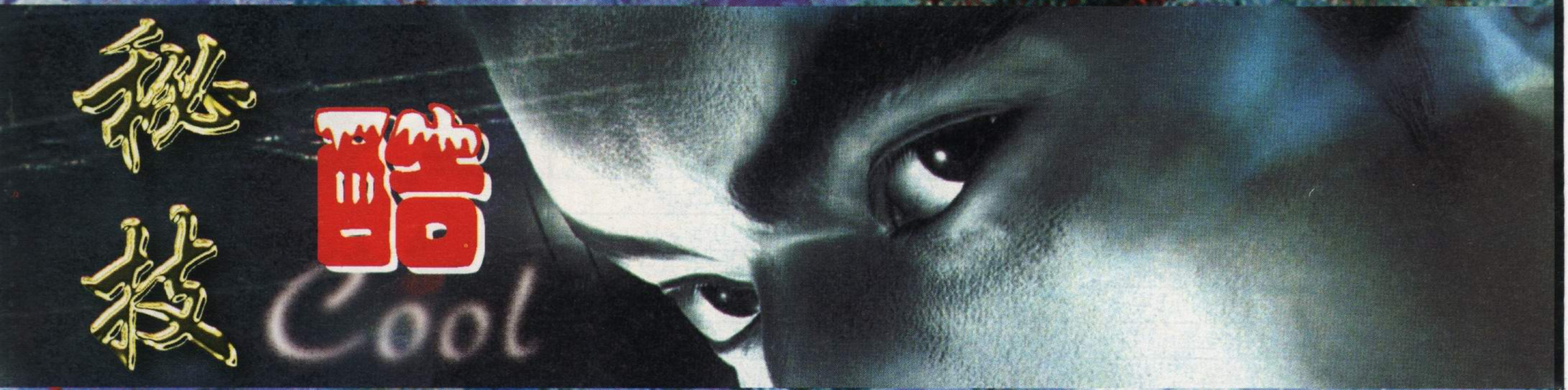
## 怪物的道具化表

| 怪物名称 | 确率大 | 确率中 | 确率小 |
|---|---|---|---|
| チョコボ | チョコボ | 黑チョコボ | チョコボ |
| 黑チョコボ | チョコボ | 黑チョコボ | 赤チョコボ |
| 赤チョコボ | チョコボ | 黑チョコボ | 赤チョコボ |
| ゴブリン | ゴブリン | ブラックゴブリン | ゴブリン |
| ブラックゴブリン | ゴブリン | ブラックゴブリン | ガルブデガック |
| ガルブデガック | ゴブリン | ブラックゴブリン | ガルブデガック |
| ボム | ボム | グレネイド | ボム |
| グレネイド | ボム | グレネイド | イクスプロジャ |
| イクスプロジャ | ボム | グレネイド | イクスプロジャ |
| レッドパンサー | レッドパンサー | クアール | レッドパンサー |
| クアール | レッドパンサー | クアール | バンパイア |
| バンパイア | レッドパンサー | クアール | バンパイア |
| ピスコディーモン | ピスコディーモン | スクイドラーケン | ピスコディーモン |
| スクイドラーケン | ピスコディーモン | スクイドラーケン | マインドフレイア |
| マインドフレイア | ピスコディーモン | スクイドラーケン | マインドフレイア |
| スケルトン | スケルトン | ボーンスナッチ | スケルトン |
| ボーンスナッチ | スケルトン | ボーンスナッチ | リビングボーン |
| リビングボーン | スケルトン | ボーンスナッチ | リビングボーン |
| グール | グール | ガスト | グール |
| ガスト | グール | ガスト | レブナント |
| レブナント | グール | ガスト | レブナント |
| フロータイボール | フロータイボール | アーリマン | フロータイボール |
| アーリマン | フロータイボール | アーリマン | プレイグ |
| プレイグ | フロータイボール | アーリマン | プレイグ |

| 怪称名称 | 确率大 | 确率中 | 确率小 |
|---|---|---|---|
| ジュラエイビス | ジュラエイビス | スチールホーク | ジュラエイビス |
| スチールホーク | ジュラエイビス | スチールホーク | コカトリス |
| コカトリス | ジュラエイビス | スチールホーク | コカトリス |
| うりぼう | うりぼう | ポーキー | うりぼー |
| ポーキー | うりぼう | ポーキー | ワイルドポー |
| ワイルドポー | うりぼう | ポーキー | ワイルドポー |
| ウッドマン | ウッドマン | トレント | ウットマン |
| トレント | ウッドマン | トレント | タイジュ |
| タイジュ | ウッドマン | トレント | タイジュ |
| 牛鬼 | 牛鬼 | ミノタウロス | 牛鬼 |
| ミノタウロス | 牛鬼 | ミノタウロス | セクレト |
| セクレト | 牛鬼 | ミノタウロス | セクレト |
| モルボル | モルボル | オチュー | モルボル |
| オチュー | モルボル | オチュー | モルボルグレイト |
| モルボルグレイト | モルボル | オチュー | モルボルグレイト |
| ベヒーモス | ベヒーモス | キングベヒーモス | ベヒーモス |
| キングベヒーモス | ベヒーモス | キングベヒーモス | ダークベヒーモス |
| ダークベヒーモス | ベヒーモス | キングベヒーモス | ダークベヒーモス |
| ドラゴン | ドラゴン | ブルードラゴン | ドラゴン |
| ブルードラゴン | ドラゴン | ブルードラゴン | レッドドラゴン |
| レッドドラゴン | ドラゴン | ブルードラゴン | レッドドラゴン |
| ヒュドラ | ヒュドラ | ハイドラ | ヒュドラ |
| ハイドラ | ヒュドラ | ハイドラ | ティアマット |
| ティアマット | ヒュドラ | ハイドラ | ティアマット |

作为一部庞大的作品，自然除了丰满的主干故事流程之外，还会有许多副情节的故事穿插其中，目前我们收集到6部副情节的故事，下期为大家公布。

这一类型的作品中职业是非常关键的，本作沿用了“皇家骑士团”的成功的职业系统，并在当时的系统中加以强化。本作的职业系统，看起来更加中世纪化，尤其是特殊职业中圣骑士、宫殿骑士（魔法骑士）和神殿骑士的加入，使得本作中世纪欧洲化的风格更加明显了。



## COOL DANCING 2

●机种:PS ●类型:ACT

# 隐藏要素大公开!

超酷的乐曲和可爱的主角,人气之作“COOL DANCING 2”包括隐藏曲目在内的各隐藏要素大公开。尤其是隐藏曲目,在街机模式下的HARD等级的3曲目必须得分超过70%才能得到,难度超级!不过游戏中尽是玩家记忆中的名曲哦,一定要挑战一下!

**在开始菜单选择 HARD 模式**

**三个曲目的完成度在 70 以上**

**COOL DANCING 2 隐藏曲出现**

## マニアック模式的隐藏曲目出现方法

| 曲 名 | 出现条件 |
|---|---|
| Cool Dancing 2 | マニアック中的2个曲目完成度80%以上,通关就会出现。 |
| PRIVATE SERVICE | マニアック中的2个曲目完成度84%以上,通关就会出现。 |
| Blue Noise 2 | マニアック中的2个曲目完成度88%以上,通关就会出现。 |
| FABLED METABOLISM | 上面的3个曲子完成度69%以下,通关就会出现。 |
| ESCAPE Remix | 上面的3个曲子完成度70-74%之间,通关就会出现。 |
| FLOATED CALM Renix | 上面的3个曲子完成度75-79%之间,通关就会出现。 |
| Coyote | 上面的3个曲子完成度80%以上,通关就会出现。 |

## 如果这样还做不到的话……

如果不能成功的话,那么在选择マニアック时同时按住L2和R2后按STARL键。这样在全部通关后就会发现所有隐藏曲目都出现了!

▶如果你不想凭着自己的实力去玩出隐藏曲目,你也可以很轻松的调出这些隐藏曲目。

**简单的出现所有曲目**

## 大会模式下的隐藏要素

在シルバー说明画面下,按住L2和R2键后按START键退出,这样就可以玩街机版的シルバー模式了。

**街机版的シルバー模式**

◀当你选择街机模式后,你将会迎接更大的挑战。

## 新主角出现的隐藏要素……

本作中要想让新主角出现,就要在街机模式或自由模式下将一支曲子全部正确演奏即可。另外,让全部主角出现后可以进入SOUND TEST画面。

**SOUND LIBRARY 模式**

**新角色的加入使得难度更高!!!**

## ブリガンダイン・GROUND EDITION

●机种:PS ●类型:SLG

# MULTI PLAY MODE 下的追加剧情!

### 剧情模式

▲在剧情模式中选择难度上级并且通关。

### 选择难度上级并且过关

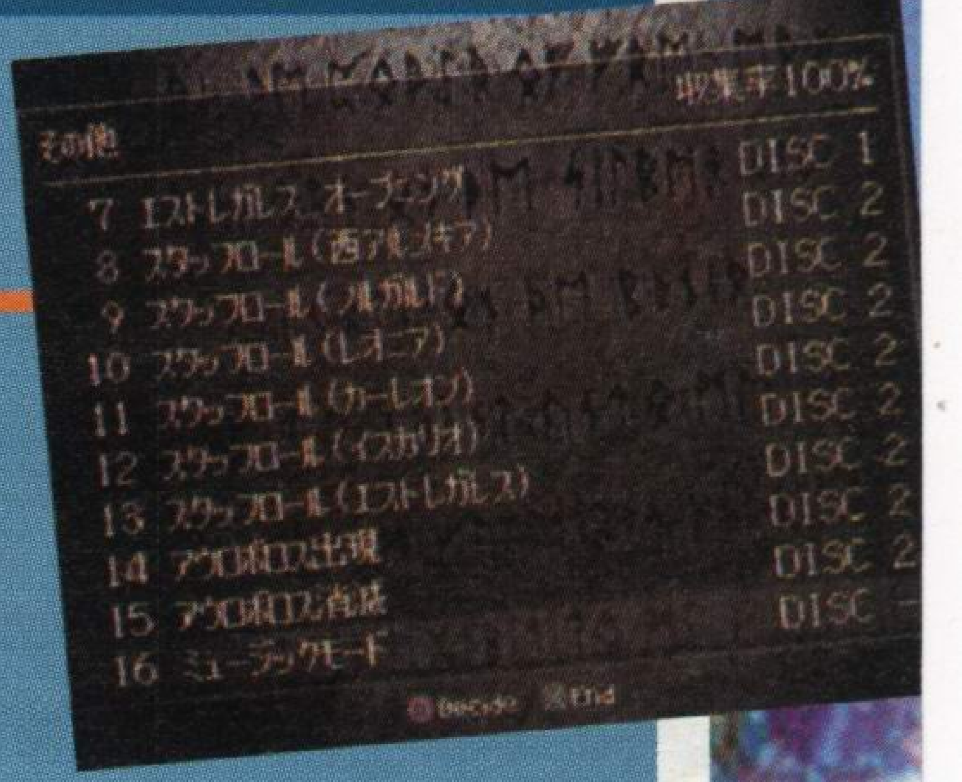
▲敌人的实力很强,1 对 1 战斗时要多加小心。

选择剧情模式的“难度上级”进行游戏，游戏开始后会因敌军的加强而渐入困境。但一旦克服困难通关,就会出现隐藏剧情。这个剧情是我军和敌军都处于强大状态下开始的,面向高级玩家。挑战自己的实力吧。

### 附加模式会多出隐藏事件!

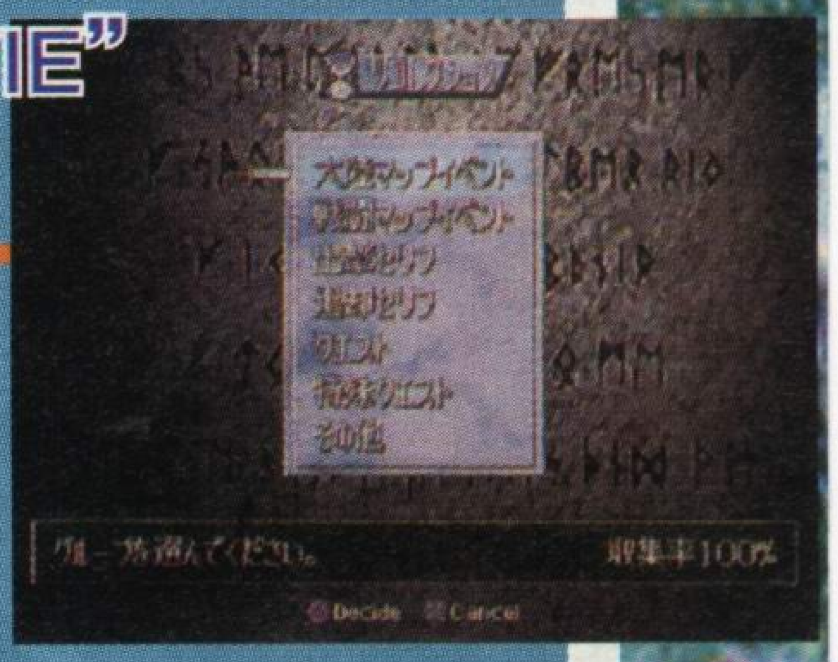
## 其大秘籍……

### 总能听到喜欢的曲子




介绍给大家自由收听游戏中动听的乐曲秘技。方法就是以普通以上的难度通关。这样就会出现 MUSIC MODE 供玩家选择。

### 了解“事件 MOVIE”的收集率




收集剧情模式下事件 MOVIE 也是游戏的一种乐趣。向大家介绍“事件 MOVIE”收集率的方法。在 RECOLLECTION 画面下将方向键按上、左、下、右顺序按下即可。

## BRAVE SAGA2

●机种:PS ●类型:SLG

# 与キリコ有关的隐藏主角的入手方法!

### 训练キルコ

▶在开始菜单中选择训练模式训练**キルコ**，这里大家要注意出现的敌人的等级是与你队伍中等级最高的等级是一样的。

### 反复训练 10 回

◀这里的反复训练 10 回并不代表着你重复训练一关，而是要连续训练 10 回，你能否生存下来吗?

### ラビドリードッグ入手

▶完成以上条件后就可以得到新的伙伴。

向大家介绍“装甲骑兵”主人公キリコ关连的隐藏主角“ラビドリードッグ”和“テスタロッサ”的入手情报。另外，前作“新世代机器人战记 BRAVE SAGA”的通关数据转换并通过 4 号地区后，在“IIGHTNING SLASH”中登场的“スラッシュドッグ”也可以入手。

▲新加入的伙伴实力可是很强的，要好好使用。

### 超强力テスタロッサ也可入手!

安全拿到ラビドリードッグ后，以此状态将 5 号区通关。这时在小说“青骑士物语”中登场的人物テスタロッサ即可入手!

5 号基地 CLEAR

▶勇敢的消灭敌人吧!!

# 梦幻世界的特型明星们

在我们所喜爱的这个由动画、漫画及游戏所构筑的世界里，有许多明星为人们所津津乐道。他们的言行、穿着、举手投足的作派都给我们留下了深刻的印象，更有许多发烧友会去模仿他们的的经典造型和台词。为这些虚构的偶像人物而着迷，也该算一种独特的流行文化现象吧！

随着岁月的更替，这些明星的人数不断地在增加。这样一来呢，某些原本很有个性的角色很遗憾地，但也是很必然地在不同的作品中"重复"登场。虽然他们所处的世界不同、背景不同，因作者的关系造型风格也颇有不同，但从那酷似的相貌、气质甚至能力等许多方面，我们会不自觉地联想到"这个角色和那某某作品中的某某某是同一个人吧……"

并不一定都是"谁抄袭谁""或"谁借用了谁的构思"，在创作中这样的巧合是常常存在的，而且有的时候相同设定的两个人物在各自的作品中都非常出彩，这是因为作者赋予了他们属于自己的灵魂。就好象同样一位汤美·李·钟斯在《蝙蝠侠》中扮演的超级罪犯，跟他在《黑衣人》里扮演的地球特工是完全不同的两个角色一样。相信读者诸君在笔者的陪伴下，一起回顾完这些人物后，都会同意这样一点：如果某一组中的两个人物都是你很喜欢的角色，那么绝不会是单纯因为"后者和前者很像"这一原因才会令你也喜欢后者的。反之若仅仅是照搬造型或性格，那么无论原型多么优秀，仿制出来的也不会是一个成功的角色。在开始我们的浏览之前，还要说明的一点：出自同一位作者笔下的类同角色都没让他们入围，像车田正美的星矢、风魔小次郎、菊川仁义、高宫铁兵、翔……连永野护也会创作出《五星》的寇拉斯Ⅵ世与《重战机 L—GAIM》的塔巴·迈罗德这样两位相同的主角……看来作者不分雅俗，都难免会做出类似的事情……我们还是省省吧，不然这篇文章可能就太长太长了。

## Ⅰ. 女性组

一上来就是女性组？当然啦，"女士优先"是绅士的常识嘛（BLUE 在旁怒喝：写不完稿子的家伙竟然还敢在这儿装帅！）……啊，抱歉，书归正传。这一组人数较少，不过其中可有（两位）超级大明星啊。

### ●莉莎莉莎（JOJO 奇妙冒险）、萝丝（街霸 ZERO）

啊啊，虽然实际岁数都已是到了该被人叫阿姨的年纪，但毕竟还是这种成熟美艳的女性让人感觉舒服（旁人：他果然古怪……）。两个人同样拥有灵异的超能力，而且同样使用丝巾战斗，那种带有神秘感觉的强大该说是这两人的最大共通点吧。

### ●绫波丽（新世纪 EVA）、雪代巴（浪客剑心）

同样给人冷冷的感觉，同样的面无表情，同样的有着悲剧性的命运……除了故事设定中的岁数一个大一个小，还有头发长短不一样以外，实在是一个模子刻出来的。而且，最大的共同点是，个性都比较单薄，都是那种没有味道的灰色女性，却很古怪地两个人都那么受欢迎……也许，是对她们受欢迎感到不理解的小 KING 我自己其实才古怪？

### ●出云良子（世界英雄）、嘉纳亮子（斗士历史）

这两位柔道少女很相似，是因为她们的原型其实是同一个人，就是在八十年代取得世界柔道比赛轻量级冠军的日本少女出云凉子。年轻一点的朋友可能都没有印象，但在当年，以 14 岁的年纪和 160cm 的娇小身材取得冠军的凉子的确曾引起体坛的轰动呢！

### ●北斗（街霸 EX）、藤堂香澄（拳皇）

一模一样的发型、装束、气质、还有一模一样的武术——合气道……这压根就是李连杰演完了方世玉又去演黄飞鸿嘛。两个人在个性上似乎也没什么差别，如果你将其理解成同一个少女打星出演两部不同的影视剧也完全可以。

文/KING
责编/BLUE

**●贞妮·德克(世界英雄)、夏洛特(侍魂)**

身穿甲胄战斗的中世纪西洋女剑士——圣女贞德和西洋剑高手夏洛特，这两位传说级的人物在对战格斗游戏里出场了，对于其造型设定的相似实在是情非得已，谁让她们的背景及特点都那么的类似呢？所以我们还是宽容一点，就别指摘SNK游戏企划者们的想象力不够丰富了吧！

**●霸王丸(侍魂)、御剑平四郎(刀魂)**

接着前面的话题，像阿隆那种现代社会的流浪格斗家，就算在普通街头拳赛也能多少赚到点出场费，但霸王丸他们这种天不收地不管的浪人们身上的钱都是从哪儿来的呢？不会也是通过“真剑决胜负”得来的吧？

## Ⅱ. 青少年组

这组的人太多了，而且里面有好几位是主角。相比之下，对于大多数朋友而言这一组合最容易产生亲切感吧。不过，既然是青少年男性，里面便少不了性格火爆的家伙，现实生活中如果身边有那种朋友，也真让人头痛啊。

**●隆(街头霸王)、结城晶(VR战士)**

其实与他们相似的对战游戏主角还有很多，不过这两人是最像的。那毫无二致的面孔和道服、那只知道格斗的短路脑袋瓜、还有那总是空空如也的腰包跟肚子……其实这俩家伙经常参加格斗赛，应该挺有钱的（看人家火引弹都能攒钱开家道场）。真不知他们把钱花到哪里去了，就算用来周济穷人也该给自己留点儿零用啊。

**●空条承太郎(JOJO奇妙冒险)、巴恩(格斗之蛇)、番长(心跳回忆)**

不知从何时起这身行头成为了不良酷哥的标准造型，不过这里面最帅的当然还是承太郎，只会“铁山靠”的那个家伙就逊多了。至于会被恋爱游戏的主角打倒的番长……咳咳，不提也罢。这个事实又一次证明了那句话：“酷这种东西装是装不出来的。

**●浦饭幽助(幽游白书)、中野力(热血硬派)**

不良少年大多相似，但如幽助和阿力这么相似的两个人还是很少见的。只可惜阿力和国雄一起总是以Q版出场，所以大概读者朋友们都对他印象不深。若有机会找到七头身版的“热血硬派”海报看一看，就会发现阿力和幽助真是蛮相像的。

**●波尔纳雷夫(JOJO奇妙冒险)、二阶堂红丸(拳皇)**

两个都是货真价实的战士，而且都喜欢在女性面前耍帅，加上那独特的造型，真像是一个师傅教出来的。只是相比之下，波尔纳雷夫的性格更加奔放一些，“我一直想成为一个比沃特·迪斯尼更有名的漫画家，而且要盖一个波尔纳雷夫乐园！”而依红丸的性格，大概说不出这样富于浪漫色彩的话吧。

●罗伯特·加西亚(拳皇)、卷岛颚人(强殖装甲凯普)

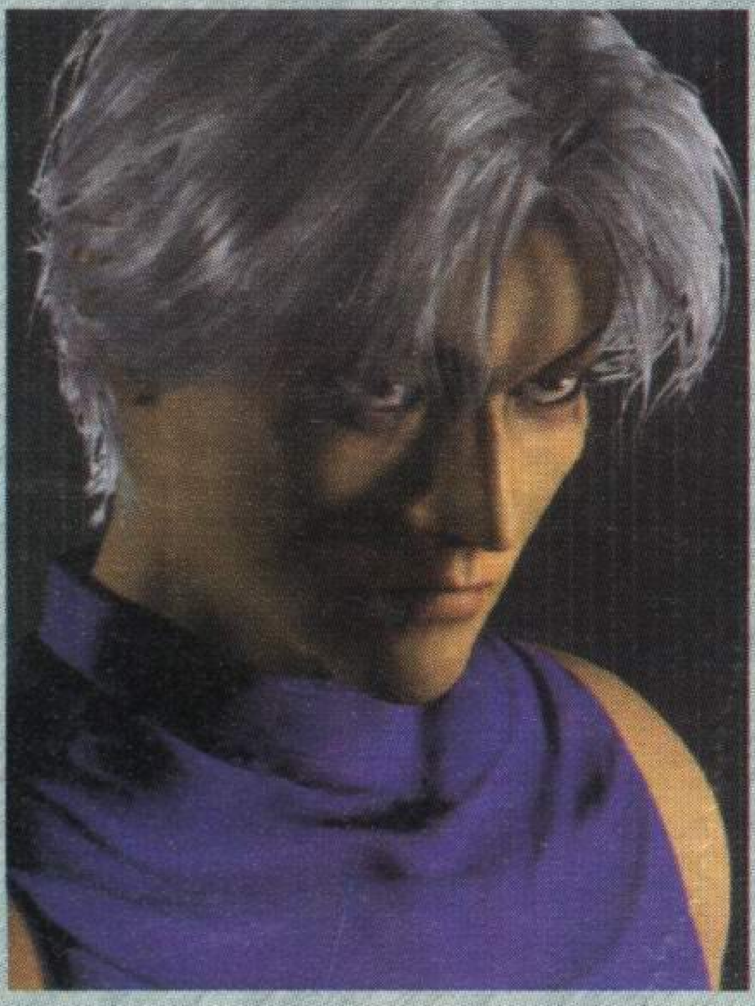
两人同样出身于富豪之家，也同样不是平凡的公子哥儿。只不过卷岛遭遇到的事情加上他的性格令他走向野心家之路，而罗伯特则既没遇上过灾难性的事件也不具备实现那种野心所必须的某些素质（其实也难说）。所以，按照一般的观点，卷岛便成了坏人，而罗伯特仍是好人，但实际上两个人是很相似的……

●周防达哉(女神异闻录)、卡缪·比丹(Z高达)

这两位少年在性格上确实根本找不到什么共性，但是笔者却认为其外型颇有相似之处。不过就连这点大概也会有人不同意吧，单看动画版中的卡缪确实与周防达哉找不到什么共同之处，但只要你仔细再把有两人出场的游戏玩上一遍（尤其是某部机器人大战）的话，那么相信你就会发现他们确实……

●特兰克斯(龙珠)、李超狼(铁拳)

又是一对相貌和气质颇相似但人格评价正相反的角色！不过比起人格更形成鲜明反比的是这两个人作为格斗家的素质！李超狼是个天才，而特兰克斯在武术上的悟性嘛……不难想象，要是特兰克斯没有老爸留下来的超赛亚人血统，恐怕将是Z战士里最差劲的一个。



●迪克(斗神传)、西格菲尔德(刀魂)

两人都是出身中世纪欧洲的贵族，两人都是重视名誉且剑技精湛的骑士，只可惜迪克的运气不怎么好……说真的，当年“斗神传”也着实红了一小段时间哪！但如今提起迪克，只怕没几个人想得起来了吧？

●杨(街霸Ⅲ)、特洛瓦·巴顿(高达W)、矢吹丈(明日的丈)

向隆挑战的年轻格斗家兄弟中的弟弟、来自殖民卫星的少年特工、还有一个是演出过壮绝拼搏剧的拳坛新秀……仔细想想，这三个人除了发型很像，在性格上也有着不少相似之处呢？

●费雷斯特·罗(铁拳)、飞龙(街头霸王)、龙(世界英雄)

这一群功夫明星的出处就不用解释了吧。那个创立了截拳道的武术大师李小龙的确是全世界华人的骄傲，就算在他已去世的二十多年后，依然有无数人缅怀着他的事迹，这也应当会令他本人在九泉下感到欣慰吧。

●萨菲罗斯(最终幻想Ⅶ)、艾班乔列奥尼(JOJO奇妙冒险)

他们所处的世界完全不同……他们的身份和性格也全然不同……但外形却意外地相像!如果艾班乔手中再拿上一把长刀,便完完全全成了萨菲罗斯的拷贝了!这是个设计上的巧合吧?应该是。但若真的只是巧合,那也太巧了……

●绯雨闲丸(侍魂)、卷町操(浪客剑心)

剑士少年怎么会和忍者少女长得相似?但这是事实,不信去翻翻《剑心》漫画,在作者手记中和月伸宏自己也对这相似感到吃惊呢。嘿,这也算他老是画一些牙神版少年志志雄的报应吧。

●鲍伯·威尔逊(饿狼传说)、艾迪(铁拳)

理所当然是同一属性的角色啦!两个人都使用那奇妙的南美洲“卡普拉“踢拳技巧,而且又都那么强。想来是艾迪报仇以后,为了躲避敌人残党的追击,改名叫鲍伯去当酒保了吧?

## Ⅲ. 中老年组

●哈迪伦上校(拳皇)、戈兰上校(北斗之拳)

同样是特种部队成员出身、同样坐上了指挥官的位子、同样是独眼,同样会使用恐怖的拳法……只不过一个的流派叫“军用格斗技加哈迪伦暗杀术”,另一个的流派是“南斗无音拳”……到今天小KING也觉得那个大叔的南斗无音拳是除南斗六星以外,在南斗派里最厉害的。

●艾德蒙多·本田(街头霸王)、 鹰岚(VR战士)、严龙(铁拳)

其实这几个人放在一起有点太随便了,不过凭良心说相扑选手还能在造型上设计出什么花样来?对了,本田的脸上画着一些油彩……此外呢?谁还能立刻说出什么明显的区别来?

●火引严太(街霸ZERO)、坂崎拓马(拳皇)

一直也有人说C公司这对“最强流”父子,是专门设计出来恶心S那对“极限流”父子的……这话怎么想怎么都对。老爸戴的天狗假面、发不出去的波动拳、乱舞系的超必杀技、无限的挑衅能力……真是太搞笑了。而在新“饿狼”里面,那个老土的黑人极限流掌门,该不会是报复性地设计出来恶心C公司的吧!?

●龟仙人(龙珠)、唐福禄(饿狼传说)

最经典相似角色中的一对，两位老人家都是一代武学大宗师、都是秃头又矮小的外表、又都会运气令身形变得巨大……唯一的区别是总戴着一副墨镜的龟仙人性格很轻浮,而唐老先生为人十分持重。不过论起他们徒弟的武学修为，孙悟空等人的出息可比吉斯大得多了。

●三島平八(铁拳)、
江田島平八(魁!男塾)

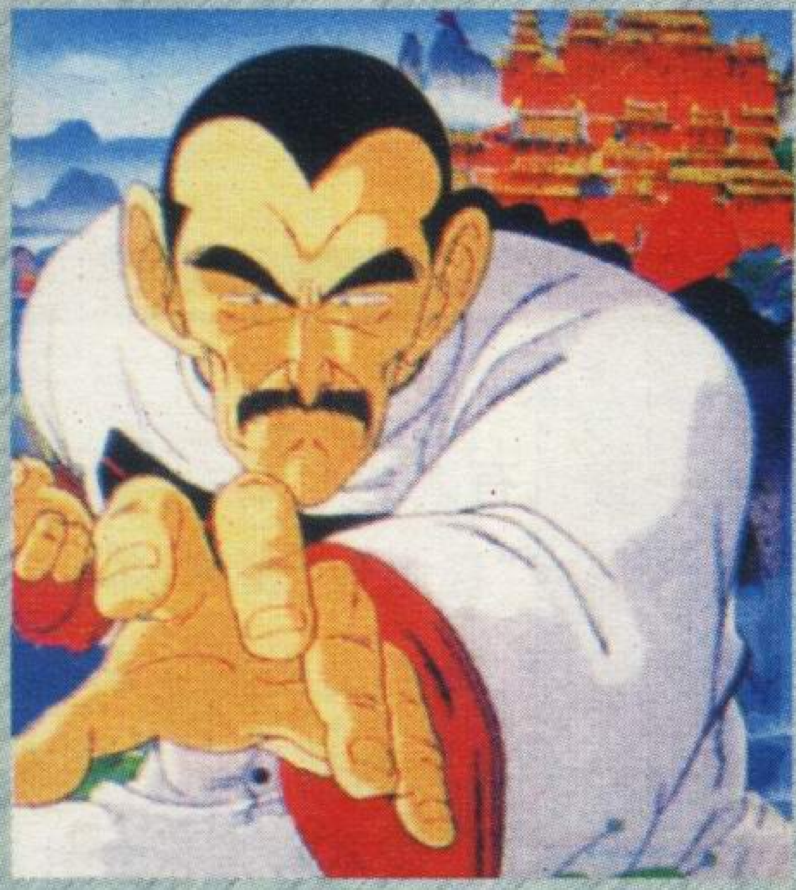
这，这两位老伯……也都不是等闲之辈呀！光看那外型就很有魄力，而且他们都时常做一些他人所不能做也不敢做的事情……(旁人:就直接说是胡作非为不就行了吗?) 总而言之，这可是十分相像的两位豪杰。对了,就连他们的名字都是那么的相像。

●格罗弗舰长(超时空要塞麦克罗斯)、尼摩舰长(不思议之海的兰莉娅)

两位大叔又是很巧合地真像! 真像! 不论服装、性格、为人还是指挥能力都是。这样可靠的领导者无疑是非常令人敬仰的，要是有朝一日当上了战士，小KING 也希望能碰上这样的司令官呢。

●陈咯(VR 战士)、桃白白(龙珠)、东方不败(G 高达)

又一组经典相似角色! 不过话说回来,为什么武艺高强的中国大叔全部是这个样子?论实力嘛……桃白白大概和“亚洲尊者”有一拼,陈洛好象就差点意思了。不过陈洛很会做饭,这是另外两位无法相比的。哈哈哈……



●比古清十郎(浪客剑心)、夜叉王(圣传)

英俊中年无敌大剑豪! 两位高得高不可及的高人会那么相似,是巧合吗?还是和月又……这样说好像有点过份，不过仔细想想也不是没有那个可能哦。虽然对这两个人印象还不算坏 ,但还是觉得太“少女”了!试问有什么大剑豪而且还是中年大剑豪——会那么英俊的?

●拳王拉欧(北斗之拳)、宙斯(世界英雄)

长相、块头、气势、招数……都有着同样感觉的两位霸王。这样的人似乎天生便是当霸王的材料,如果不当霸王还适合当什么?大概没有什么其它适合的职业可供选择吧?说起那时玩“世界英雄”遇到宙斯出场时,还真小小地吃了一惊呢。

●和月伸宏《浪客剑心》的一些角色与《X—MEN》中的一些角色

虽然和月自己写出来过,但因为是专辑,仍然再重温一遍吧。鹈堂刃卫的原型是那个玩纸牌的旋风侠;赤末有人的原型是红色奥米加;还有那个什么八目无名异……哎呀呀,真烦人哪,从略从略。总之,《浪客剑心》这部漫画说明了只要在本质上是优秀作品,并不会因为某些照搬设计构思的行为而失色太多——毕竟连荒木飞吕彦在创作《JOJO》第5部和古龙在写《流星蝴蝶剑》时,也都曾照搬了马里奥·普佐的小说《教父》中的不少东西;但从另一面而言,《剑心》也让我们看到了如果一味照搬,搬过来的再精彩也是无法在本质上给作品增色的。

## Ⅳ. 特异组

这一组里都是些比较奇怪的组合,多数角色都根本不像,不过却莫名奇妙地会让人产生一种比较。

●狄米特利(恶意战士)、维加(街头霸王)

他们的相似不仅包括强悍的力量,更重要的是他们狞笑起来时的脸和站在空中时那披着披风的身形。

●黄金体验·镇魂歌(JOJO奇妙冒险)、真盖塔(盖塔合体)

好好回忆一下两者的外型相信一定会给你带来非常有趣的感觉,因为这两者之间确实存在着不少相似之处。

●破军·不二(浪客剑心)、EVA初号机(新世纪EVA)

这点连作者自己都承认了,还有人想反驳吗?那个巨人也真够……

●秦博士(怪医黑杰克)、哈洛克(哈洛克传说)

两个人的脸上都有一道缝合的痕迹，但这只不过都是令他们显得更酷的装饰……

●贝吉塔(龙珠)、破岚万丈(无敌钢人泰坦)

论体型两个人正成反比，一个高大英武一个矮小精悍，在性格上也相差甚远，不过在动漫世界留这种发型的大概也只有他们两个吧?

●花讽院和仲(侍魂)、
浊庵坊(兽兵卫忍风贴)

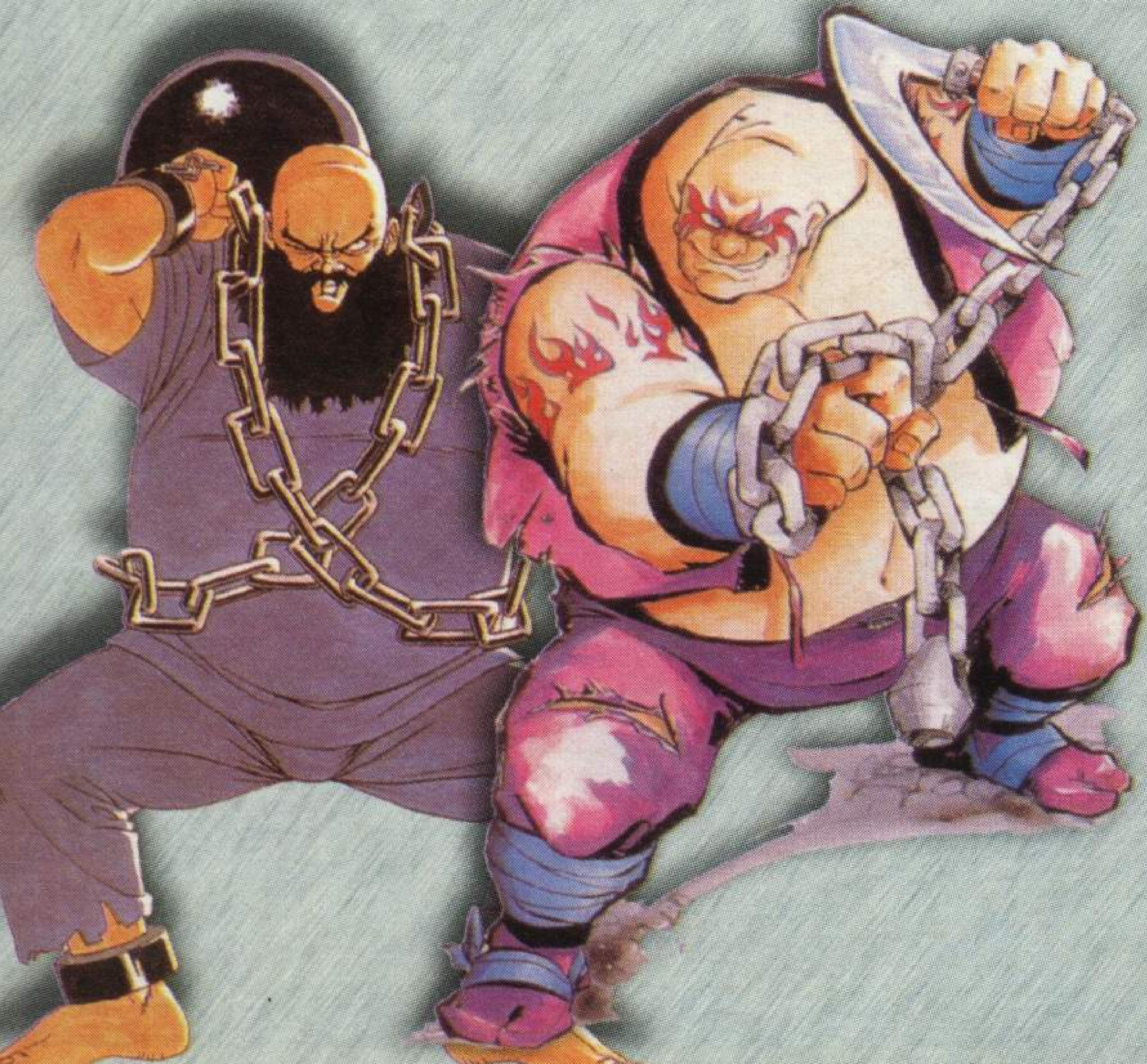
相同的造型，极为相似的能力，也出生在极为相近时代的两位一模一样的鬼异老头，基本上给人以同一角色在不同作品客串的感觉，而且两个人都有着洞悉世情、超然物外的洒脱

●沙鲁(龙珠)、 杰达(恶魔战士)

在想杀死人类这点上目标是一致的，而且虽非人类，长得却都不难看。

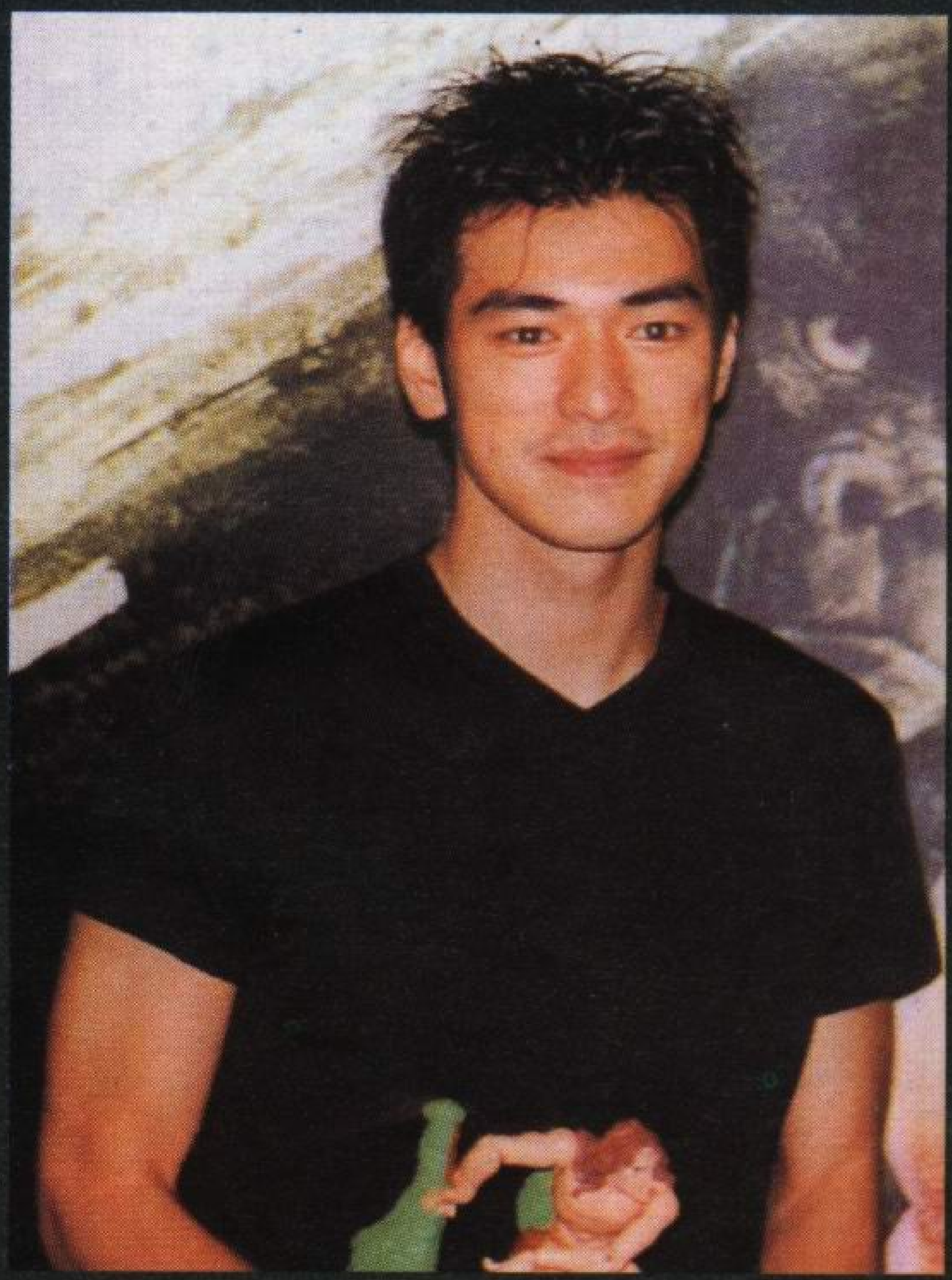
●红桃(北斗之拳)、地震(侍魂)、阿波波(双截龙)、陈国汉(拳皇)

这一堆家伙的共同之处，不用多费笔墨解释了吧? 总之，一堆肉山罢了!



## V. 现实偶像组

最后的一组，是现实中的大明星作为原型设计出来的角色。首先《鬼武者》里面有一个参照金城武而绘制的



明智佐马介，而《吸血鬼传说》中的那个主角，相貌完全便是去年全球最红的小生里奥纳多·迪卡普里奥! 当年，“龙虎之拳外传”海报上罗伯特的外貌几乎与著名动作影星尚格·云顿一模一样。此外，《街霸》里面的肯·玛斯塔斯与火引弹当初在设计形象时也参照了国外的明星呢。

(完)

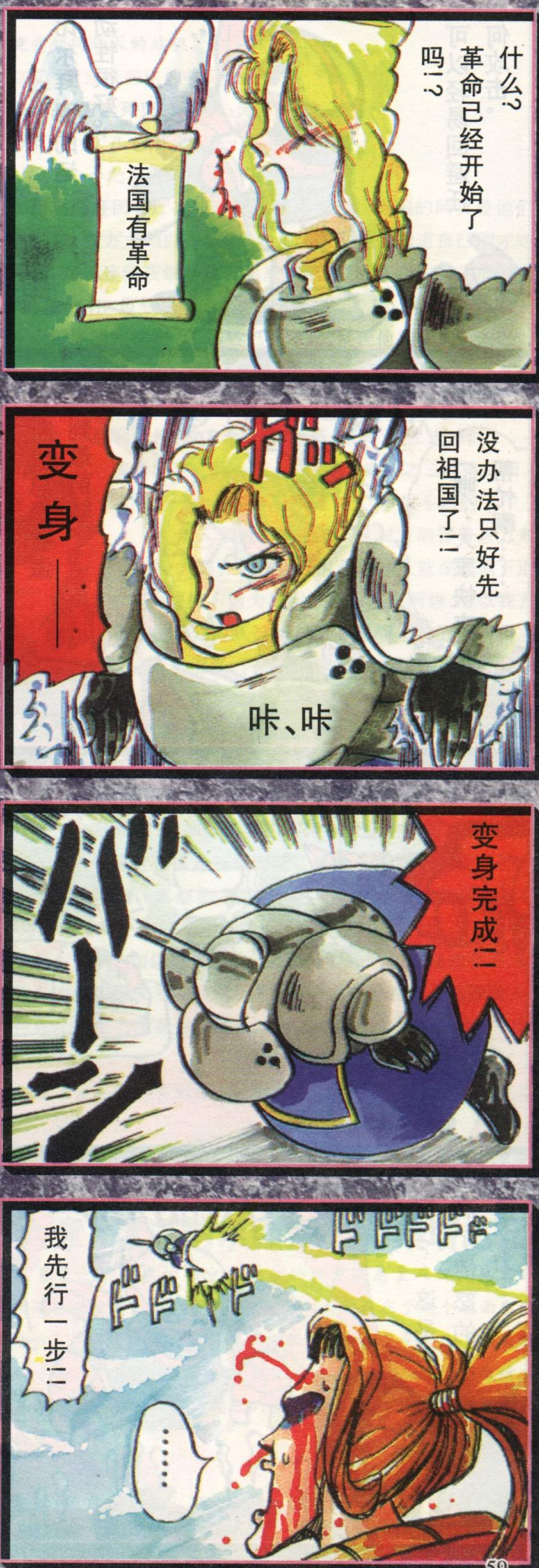
### 后 记

啊啊，好久没做这种特辑了。其实早就想做这样一篇东西，只是因为总在犯懒……这次要不是 BLUE 兄他们催着还写不出来呢。在我们看到的这一组组相似的人物里，有多少是不同作者无意中的暗合，又有多少是“借鉴”的结果，我们已无从得知，但哪些角色鲜明、哪些角色暗淡，却是有目共睹的。这除了足以令搞创作的朋友们引以为戒外，其实也对我们所有人是一个启示：只有认真地去向自己的目标前进、认真地做自己，而不要刻意地在形式上模仿任何人，才有可能真正活得精彩。

# 弱点

迪米特利是吸血鬼啊，怎么不怕阳光吗？
是的！
想要成为霸者就不能有弱点啊！
我克服了这个弱点。
那么……大蒜和十字架呢？
不就是蔬菜和『×』号嘛。
嗯……心脏里扎进香木制的橛子也没事吗？
紧张地……
不管你想出什么事我都不怕啦……真受不了！

# 出击


什么？革命已经开始了吗！？
法国有革命
没办法只好先回祖国了！！
变身——
咔、咔
变身完成！！
我先行一步！！
……

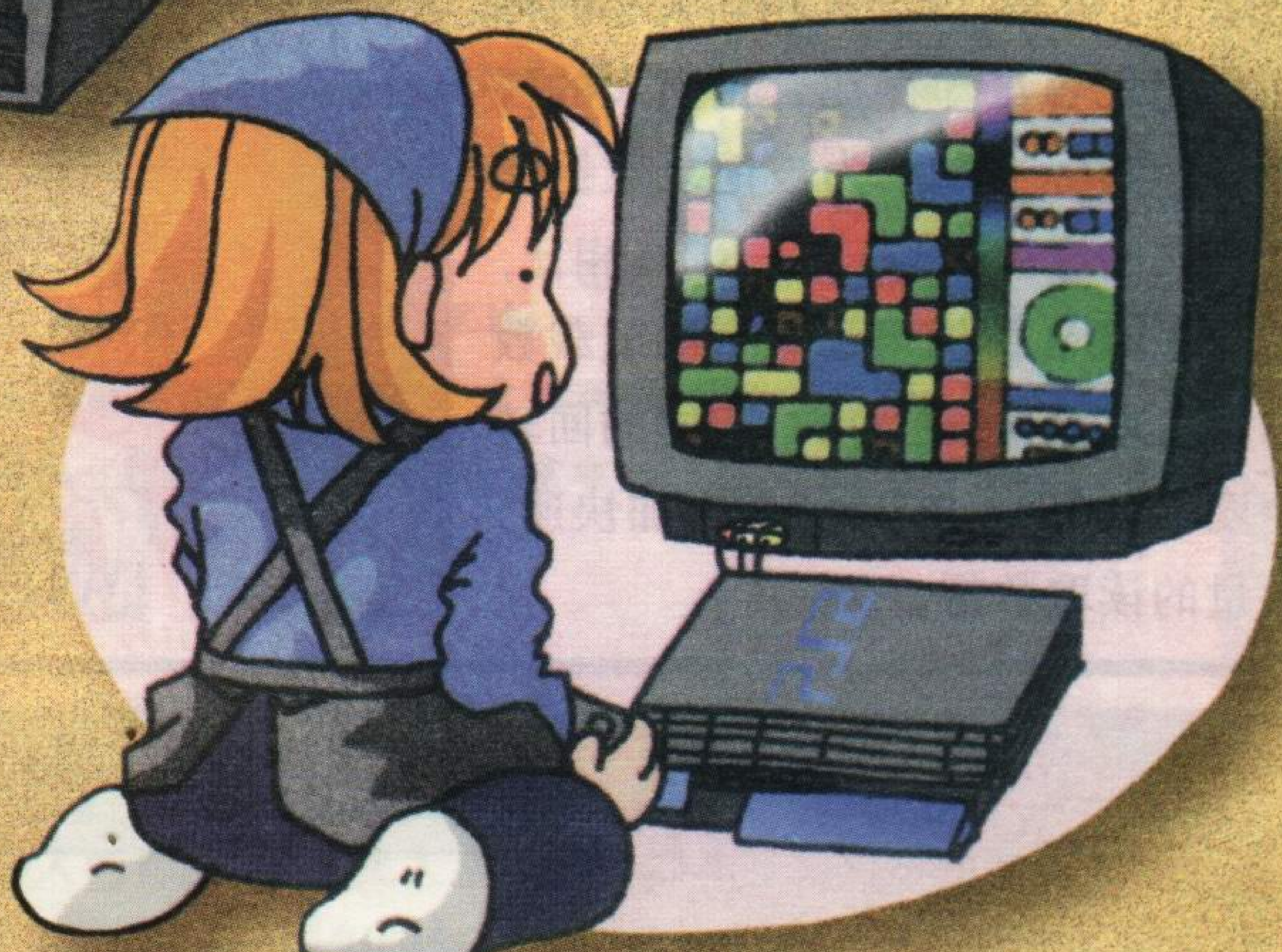
# 回避

# (SUPER GUTS)

# 专题

新世纪的玩家

必读



这次为多少有些不了解 PS2 的朋友们制作这篇 PS2 的大特集。如果读了这篇文章的话，PS2 的未来你便可以一目了然。当然，想全面了解 PS2 的朋友们也要看一看。

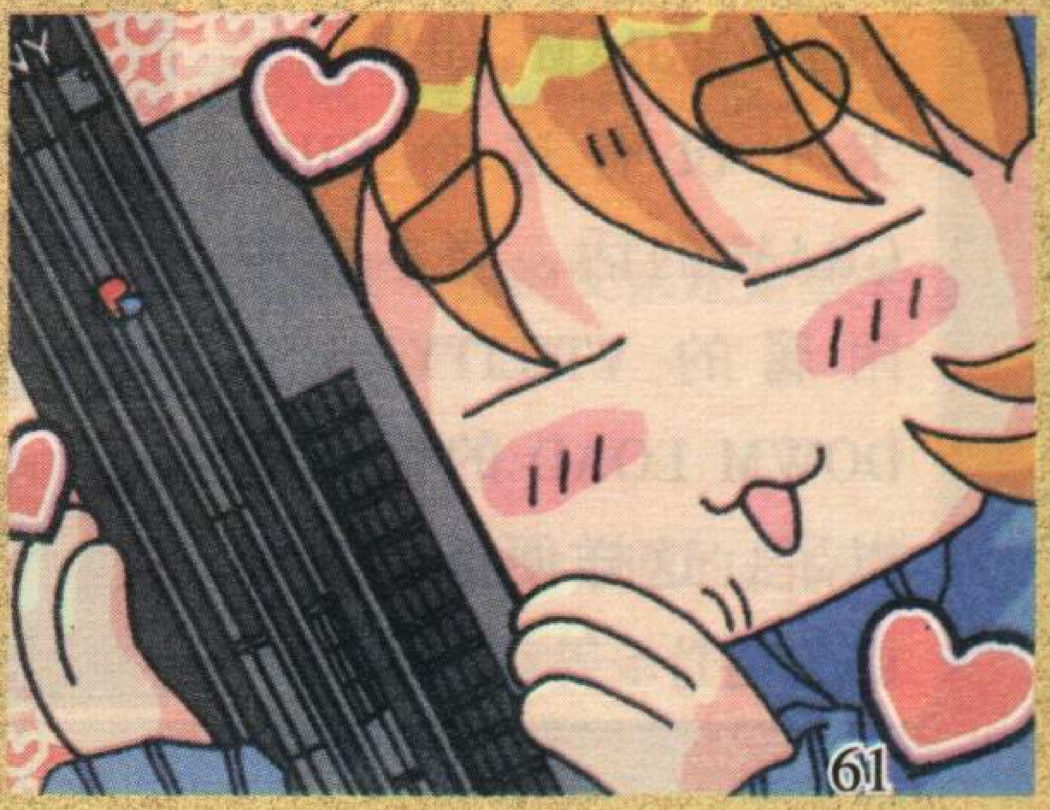
# PS2 进化论

## PLAYSTATION 2 的简述

***SONY · COMPUTER ENTERTAINMENT***(以下简称 ***SCE***)发售 ***PS2*** 至今已经过了三个多月了，读者来信中说之前刊物上的介绍并没有系统的对 ***PS2*** 进行报导。在日本，电视、网络和杂志都已经大肆的赞美过 ***PS2*** 了。的确，把它说成是游戏界的神赐之物都不过份。可是结果，到底是怎么样的棒呢？哪里提高了质量呢？我们现在就来看一下它为什么会那么棒，到底哪里 ***POWER UP*** 了！

***ENOTION ENGINE*(*CPU*)**是 ***PS2*** 的中枢部分。游戏中各种各样的情报全部是通过这个东西处理的。要是用人类的身体进行比喻的话，这个东西相当于脑部，这对玩游戏来说是绝对重要的。***ENOTION ENGINE*** 处理速度约是第一代 ***PS*** 的 ***4*** 倍。它拥有将写实电影的粗糙部分精细处理的能力。例如，要是有球类反复跳动的场面的话，***ENOTION ENGINE*** 可以通过高速的演算之后，将场面如程序所定那样一瞬间的将结果算出。它的处理速度是可以在 ***1*** 秒钟内计算 ***7500*** 万个 ***POLYGON***，***1*** 分钟能处理 ***45*** 亿个。这种数量，你能想像吗？大量的 ***POLYGON*** 是由 ***ENOTION ENGINE*** 为我们处理的。可是，要是不能将那些被处理过的资料明确的显示在电视画面上也是白说的。

所以这就需要 ***GRAPHIC SYNTHESIZER*** 出场了，这个东西能够将 ***ENOTION ENGINE*** 送出的情报丝毫不少的展现在你的面前。而且这个东西更能漂亮的展现出景色仿佛映在金属表面的效果，和玻璃的半透明的质感，而且更加令人惊奇的视觉效果都可以能通过这个 ***GRAPHIC SYNTHESIZER*** 展现出来。



## 由于搭载了 DVD—ROM 而变得更加的 POWER UP!

在 PS2 上最新使用的 DVD—ROM 看起来与 CD—ROM 相同，但实际上却完全不同。CD—ROM 能够记录 650 兆字节的数据，而 DVD—ROM 能够记录约 4.7 千兆字节的数据。也就是说 DVD—ROM 能够记载 CD—ROM7 倍的数据。这样一来的话，超大容量的软件也能够在 1 张内装下。可是,为什么相同大小的体积而记忆容量却存在着相当大的区别呢？实际上是因为被记录数据密度不同的缘故。与 CD—ROM 相比，DVD—ROM 能够更加紧密的装载数据。也就是说，在 DISC 相同的回转速度下,DVD—ROM 能够更加快速，大量的读取数据。

### 一枚等于七枚的容量

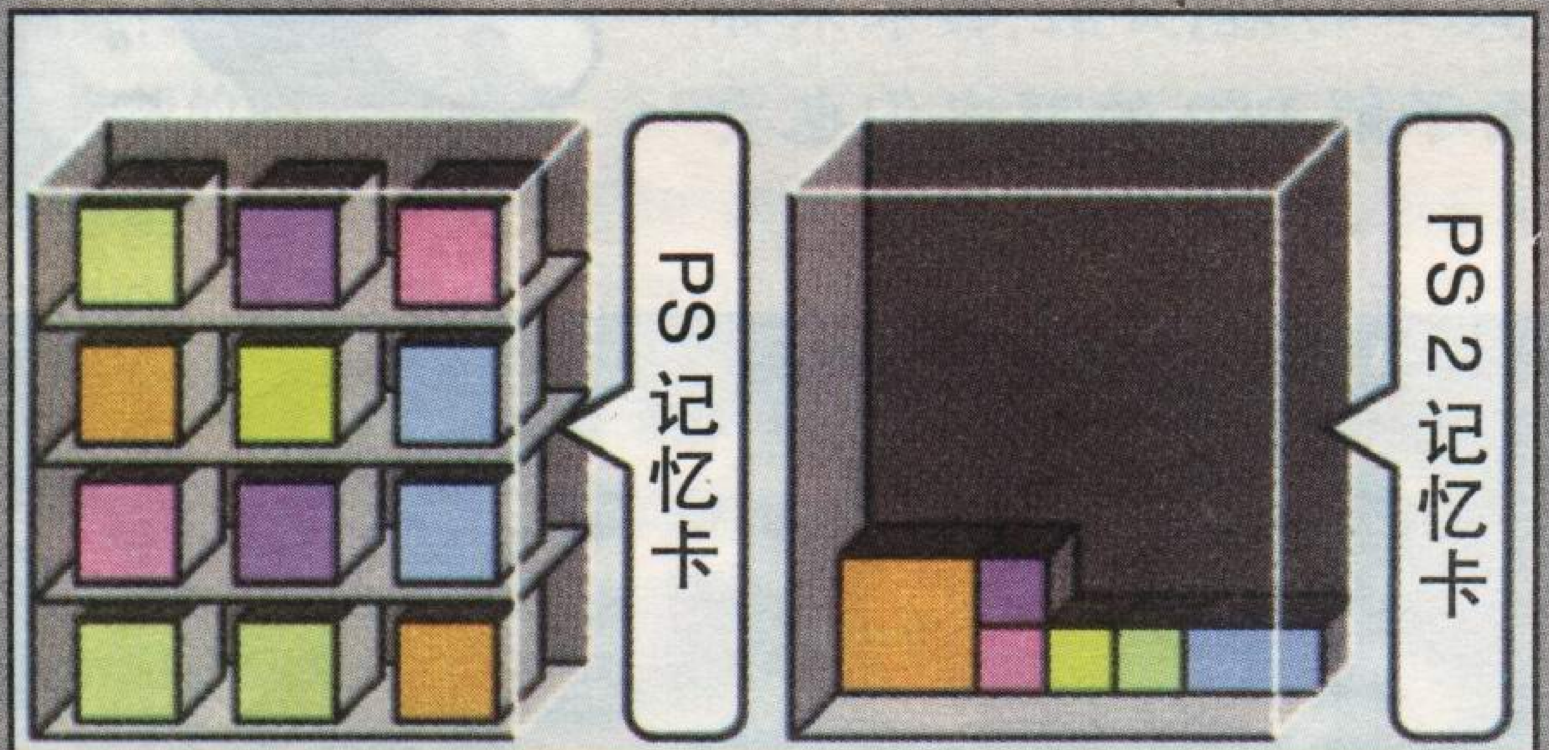
▲从画面中看到了 PS2 的强大，即时演算能力的发挥在“决战”得以充分发挥。

**DVD 影片**

**DVD 再现的功能**

### 记忆卡好像也很棒！

PS2 很棒的不仅仅是本体，专用的记忆卡也比以前大幅度的 POWER—UP，至今都是通过程序块来管理，这次却是根据每个数据的容量而进行管理的。总容量也增加到了 8 兆字节，储蓄和读取的时间也变短了，而且，本体的设定被保存在了记忆卡之内，起动时便可读取了。



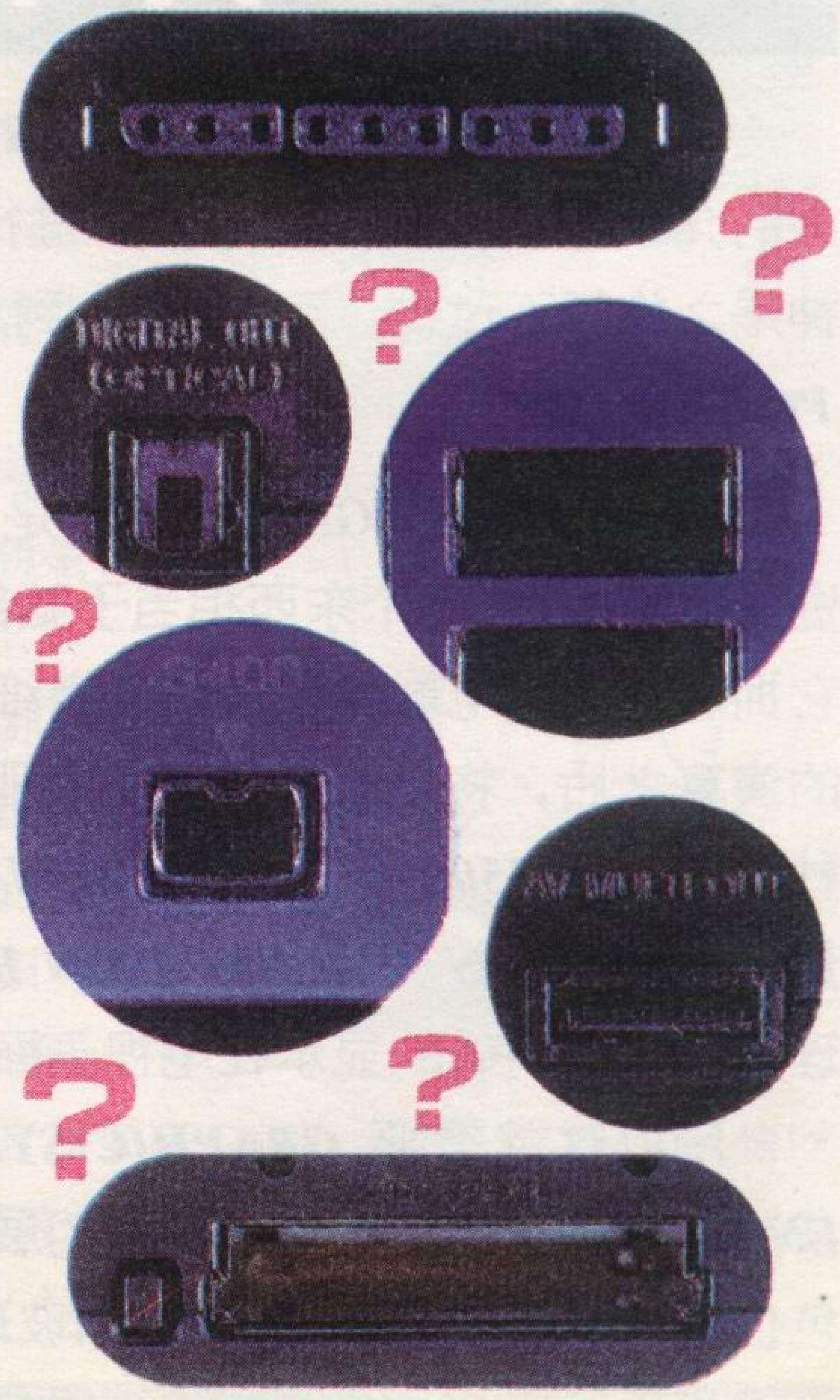

### DVD PLAYER 在记忆卡内吗?

PS2 接在电视上，再放入 DVD VIDEO，接下来就是期盼已久的 DVD 鉴赏了。虽然这么说，但如果不插上 PS2 专用的记忆卡的话，DVD VIDEO 也是不能够观看的，这是因为记忆卡中装有再生 DVD VIDEO 的 PROGRAM。如果记忆卡中没有这个 PROGRAM 的话，将本体中附属的 VTILITY DISC DOWM LOAD 的话就可以了，这样便能够观看 DVD 了。

◀这是最新的再生程序，再也不能……

## 虽然了解性能，但……

虽然能够一目了然本体大致的性能，但如果再仔细的观察一下本体的话，你可能还会发现一些奇怪的东西。前面有 3 个小小的端子，后面还有一些神密的小洞。这些到底是什么东西呢？到底应该接上什么呢？有关这些疑问，我们会在接下几页做详细的介绍。

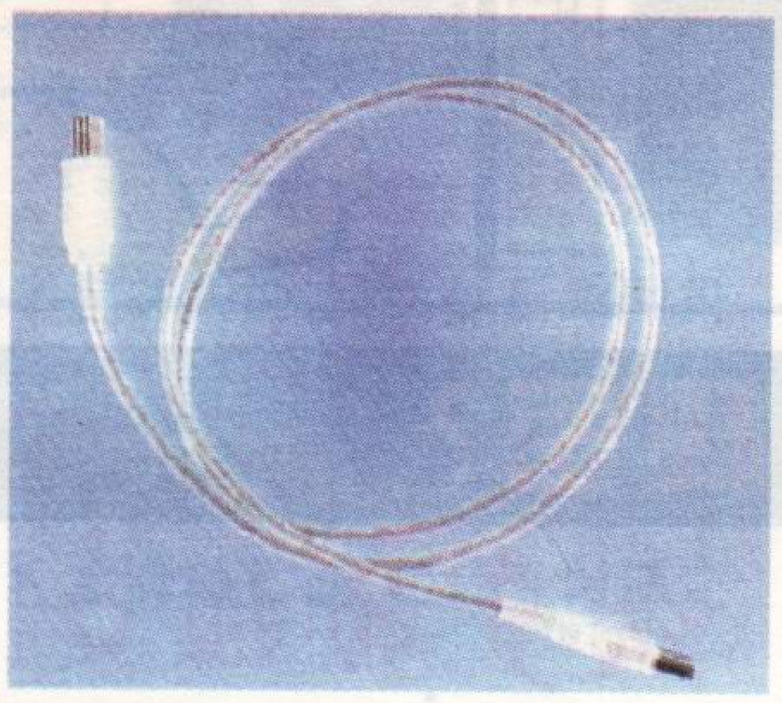


# 扩张性好像也很棒

最终扩张假想

我们能够看到 PS2 的外侧有许多的端子。虽然不是很清楚这些端子到底是分别起何作用的,但好像是相当方便吧?首先,我们最开始看到的位于前面的一种叫做 USB PORT 的端子,这种端子没有在至今的任何游戏机上搭载过,有着前所未闻的形状。可是,它在家用电脑界已经可以称得上标准的接口了,走近家用电脑商店时你也会见到 USB 对应机器并排被放置在了最显眼的地方。在这里还要提到的另一种端子为广泛应用性很高的 I. LINK 端子。它在家用电脑界也是一种有名的接口。你知道吗?

## USB PORT

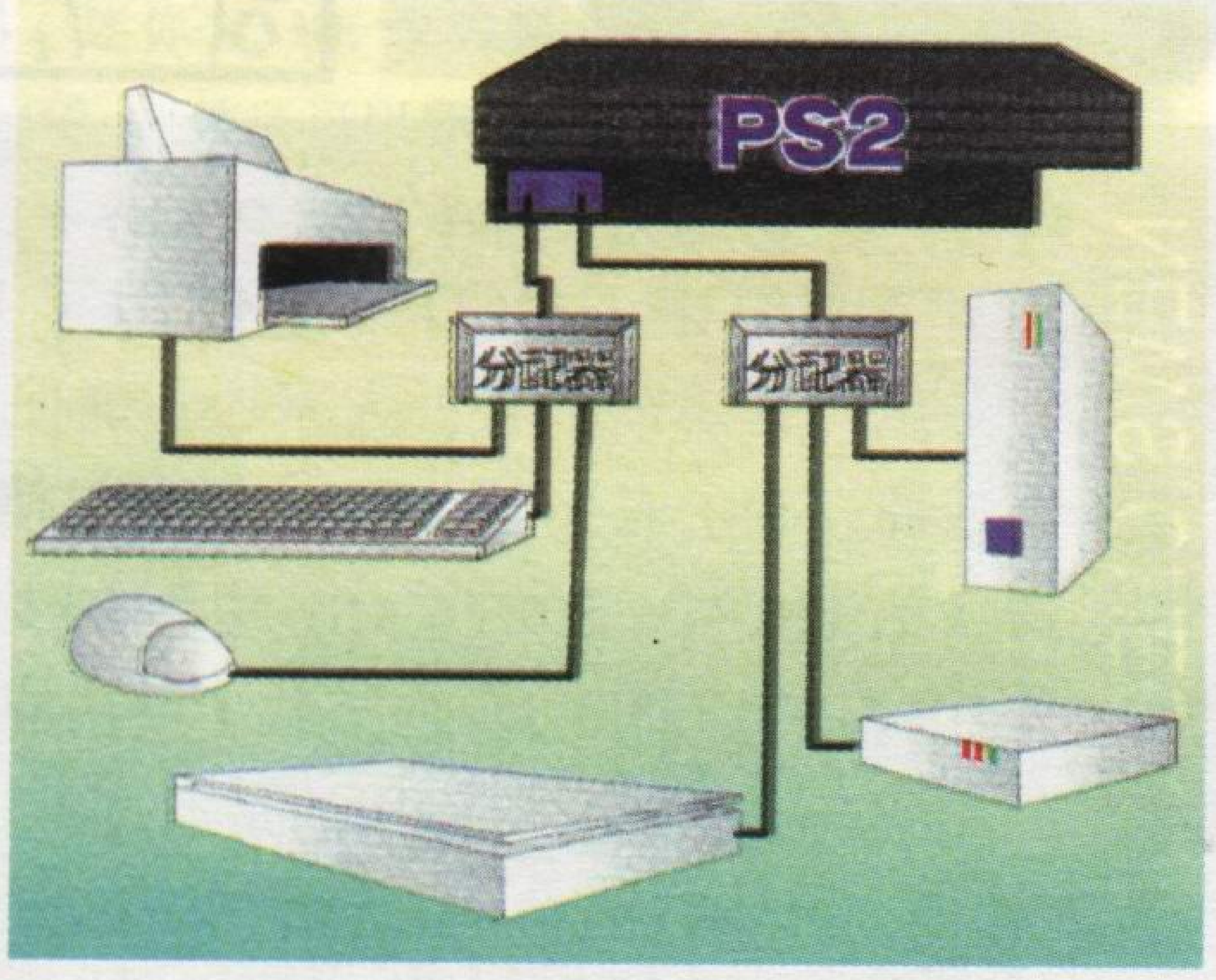


PS2 的前面的 2 个长方形的端子就是 USB PORT, 这种端子几乎是新家用电脑的标准搭载之物, 与之对应的周边机器也数不胜数,因此被认为是最有期待性的端子,很想知道如何用吧!

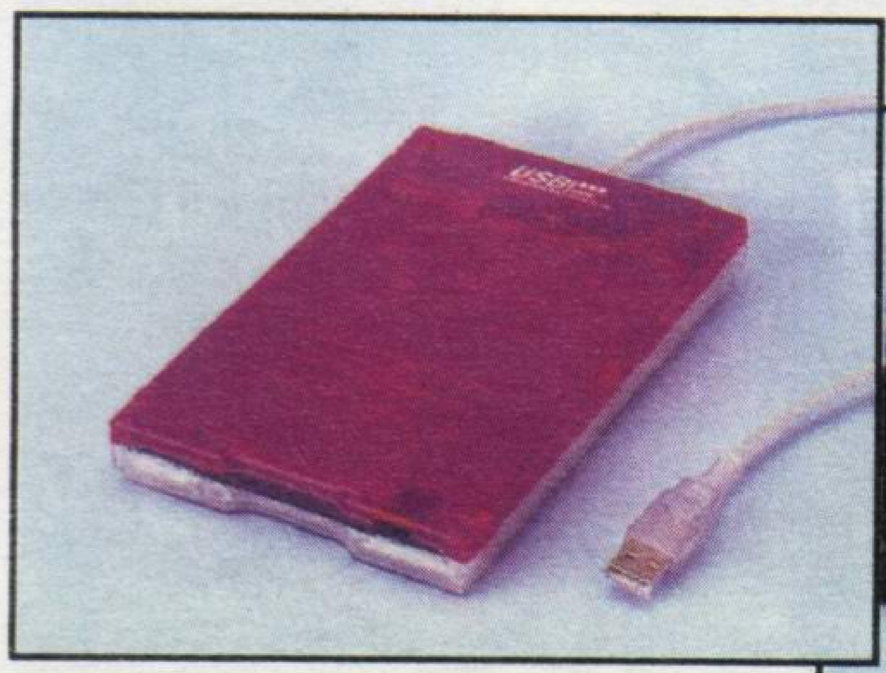
### ●何时都可任意抽出装入

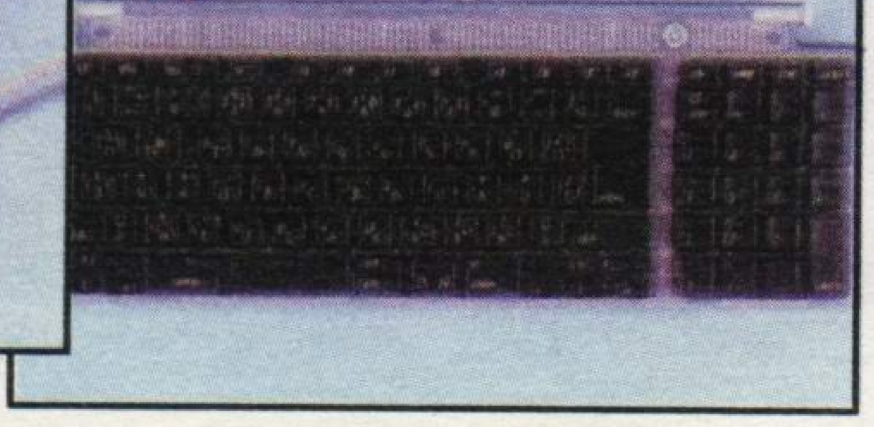
在使用家用电脑的情况下,追加周边机器时专用接口是很必要的,摆弄系统的设定也是很必要的, 可是 USB 却不用这么麻烦。想使用时候便装入,不用的时候可随时抽出, USB 的端子也被搭载在了 PS2 上,这种简便是值得注目的吧!

### ●连接在一起的不仅仅是 2 台而已



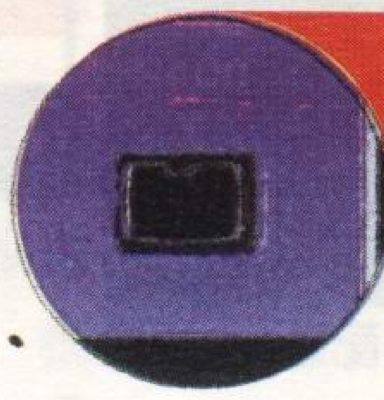

因为只有 2 个孔所以只能接续 2 台机器吗? 答案是否定的。如果使用 USB 用的分配器的话, 最多可以接续 127 个机器。虽然能够接结许多, 怎么使也使不完,但这只是为了防备没有留意接续数的情况下使用的。所以,如果将好不容易构得的周边机器没有按照定员使用的话,也是会酿得悲剧的。

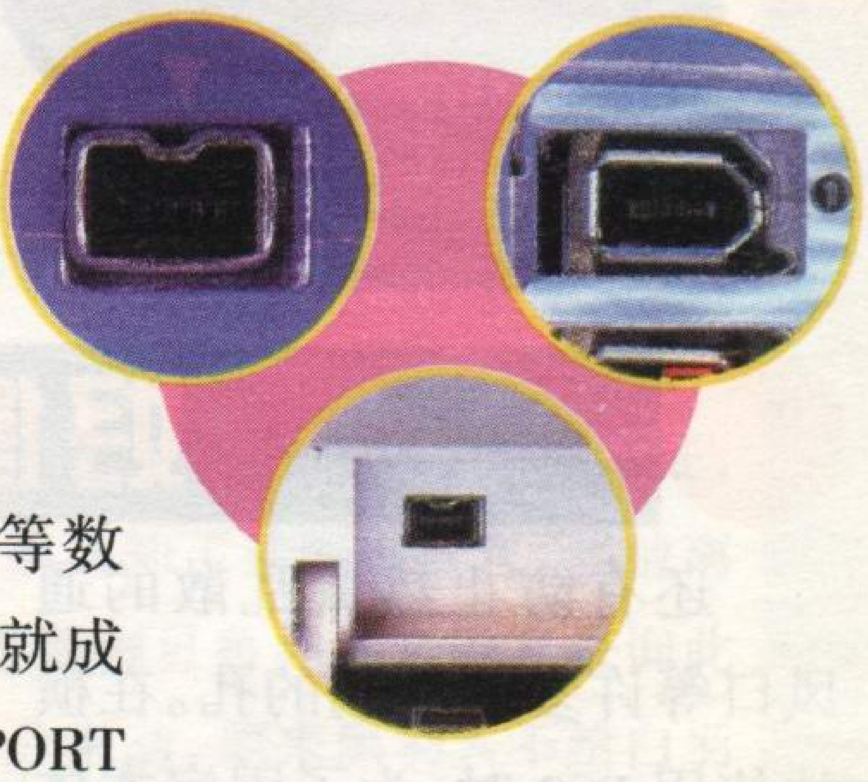




▼专用的周边基本都采用了 USB 的接口。

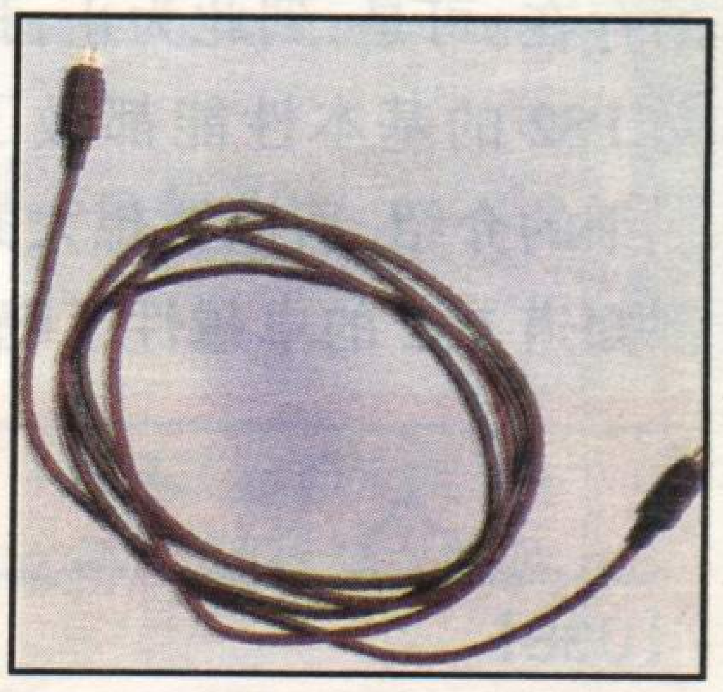
## I. LINK





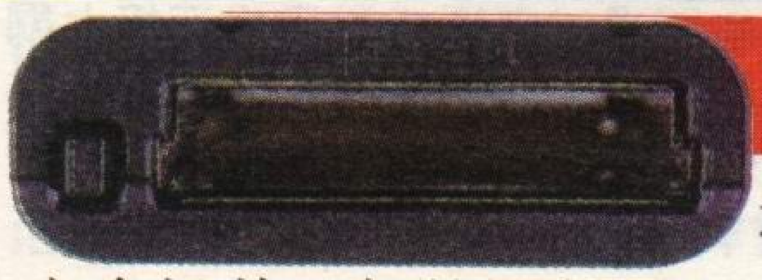
I. LINK PORT 与 USB PORT 一样, 也位置于 PS2 的前面, 这个端子的特征是能够将数据高速运送。在接受图像和音响等数据量很多的东西时,这个端子就成为了必需之物。这个 I. LINK PORT 的正式之规格的名称叫做 IEEE1394, 现在使用 IEEE1394 的主流是 DIGITAL VIDEO COAMERA 等产品的 DV 输入输出端子, 也有家用电脑用的 FIREWIRE。感觉上像是变换了商标而在各种各样的领域中活跃着。

### ●什么是 IEEE?



IEEE1394 这种规格没有 USB 那样普及。但是,这种高速的运送速度却有相当大的魅力, 在 DIGITAL VIDEO CAMERA 等产品中被称为 I. LINK, 在家用电脑界中也被苹果公司的 IMAC 等产品中做为了标准搭载之物, PS2 恐怕也是考虑到这个东西在今后的普及而装载上的吧。

## PC CARD SLOT

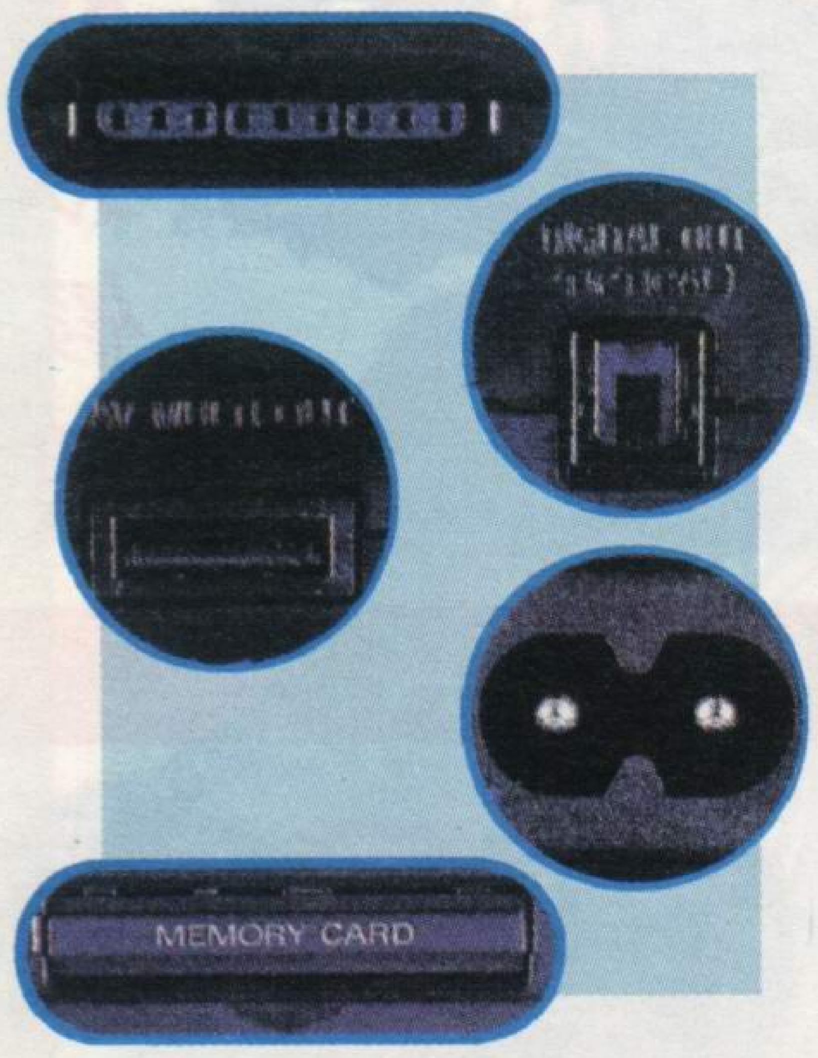


这是 PS2 里面的 PCCARD SLOT。它有极其一般的调制解调器卡的 2 倍厚, 也对应 TYPEⅢ的 CARD。因为 PC CARD 内藏的本体之中,所以不会在外侧与别的机器缠绕。如果出现 PS2 对应的 PC CARD 并与家用电脑汇总的话, 效果自然不用说了。

各种的卡片

## 除此之外还有各种各样的接口

接续调节器的端子和记忆卡的槽已经很熟悉了吧，这里还有珍贵的光数码端子，不会将音质劣化的连接音响的接口。



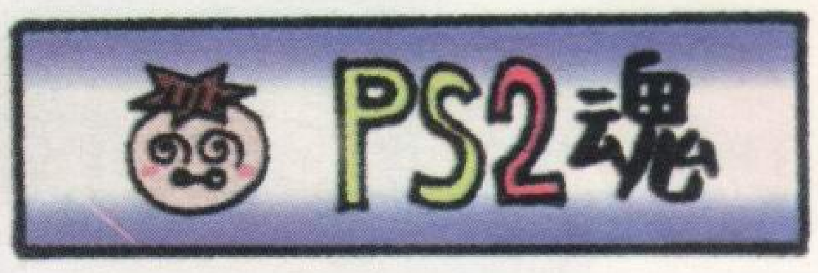

### 在使用之前介绍端子

首先准备与端子相符的周边机器是很必要的，这是当然的，让本体的自动检索与周边机器相对应也是很必要的。让周边机器准确无误的运转的 PROGRAM 也成为了必要，将之设置在本体内便可以了。这些都是增设各种各样周边机器时的程序。

▲初期的基本配置，一切要重新设置。

## 好像还隐藏着一些秘密？

还有防止热量乱散的通风口等许多看不到的孔。在横放使用 PS2 时，为了固定本体而位于侧面的孔也是其中之一，因为有必要将橡胶的帽抠出来，所以很不容易察觉到它的存在。可是，到此为止，我们对 PS2 的基本性能都做了较仔细的介绍，所以我想大家也都知道 PS2 的卓越性了吧。从下页开始，我们将介绍更加细致的部分和小知识，以及 PS2 所隐藏着的可能性进行分析。USB 和 I. LINK 等端子虽然还不能使用，但那里应该连接什么，这两种端子会不会大大的改变了 GAME LIFE，对于这些，我想大家都抱有兴趣吧。我们会在下页做更加详细的说明。



### 众多的插口

### 术语集

**【USB】**
UNIVERSAL SERIAL BUS 的简称。USB 支持的周边机器有电话，调制解调器、键盘、鼠标、CD—ROM 驱动器、操纵杆、软盘驱动器、扫描仪、打印机等。当然了，这些能不能连接在 PS2 上都侍定，但可能性很高。

**【IEEE1394】**
由 IEEE 美国电气电子技术者协会规格化的端子。它拥有与 USB 相似的特征，但它能比 USB 更加高速的接受数据，因此很受注目。它被做为今后将家用电脑与家电制品相连接的接口而备受期待。

**【I. LINK】**
等于 IEEE1394 规格的接口，另一种称呼。

**【DV 输入输出端子】**
在数码摄像机上置有的数码输入输出端子的表示。

**【EIREWIRE】**
在“IMAC”等大部分家用电脑中所使用的 IEEE1394 端子的总称。

**【INTERFACE(接口)】**
在本体和周边机器之间授受数据的接续部分，在 PS2 的情况下指 USB PORT 和记忆卡槽等处。

**【PC CARD】**
被大部分笔记本电脑所使用，最流行的 PC CARD 是调制解调器上，这是能够通过电话线和手机连接上网的装置。即便在外地也可以确认电子信件，这种 CARD 十分活跃。

**【TYPE Ⅲ】**
PC CARD 的一种规格，较厚。除此之外还有较薄的 TYPE Ⅰ和 TYPE Ⅱ。

**【BROWSER(自动检索)】**
将记忆卡的内容和日期设定等 PS2 本体内的情报用文字和图像形式表示在画面上的 PROGRAM。

**【驱动器】**
起动周边机器时必要的 PROGRAM。如果将周边机器比喻成交通工具的话，那这个驱动器就相当于司机。

**【热量乱散】**
长时间持续使用会使本体内充满热气，引起错误。

NEWS CHECK

### 在东京 GAME SHOW 2000 春的 FROMM SOFTWARE BOOTH 上使用了 I. LINK!!

虽然这之前都告诉大家还不能使用，但也有的制造商发表了有关 I. LINK 已经能够使用的情况。在这次的 FROMM SOFTWARE 中，在预定夏季发售的“ARMORED CORE2”内搭载了使用能进行通信对战的模式，据说这次所使用的是通过 I. LINK 而进行接续的。在前几已举行的东京 GAME SHOW 2000 春上，已经设置了 I. LINK 而能够体验通信对战的角落，在那里聚集了到场人们的注目。

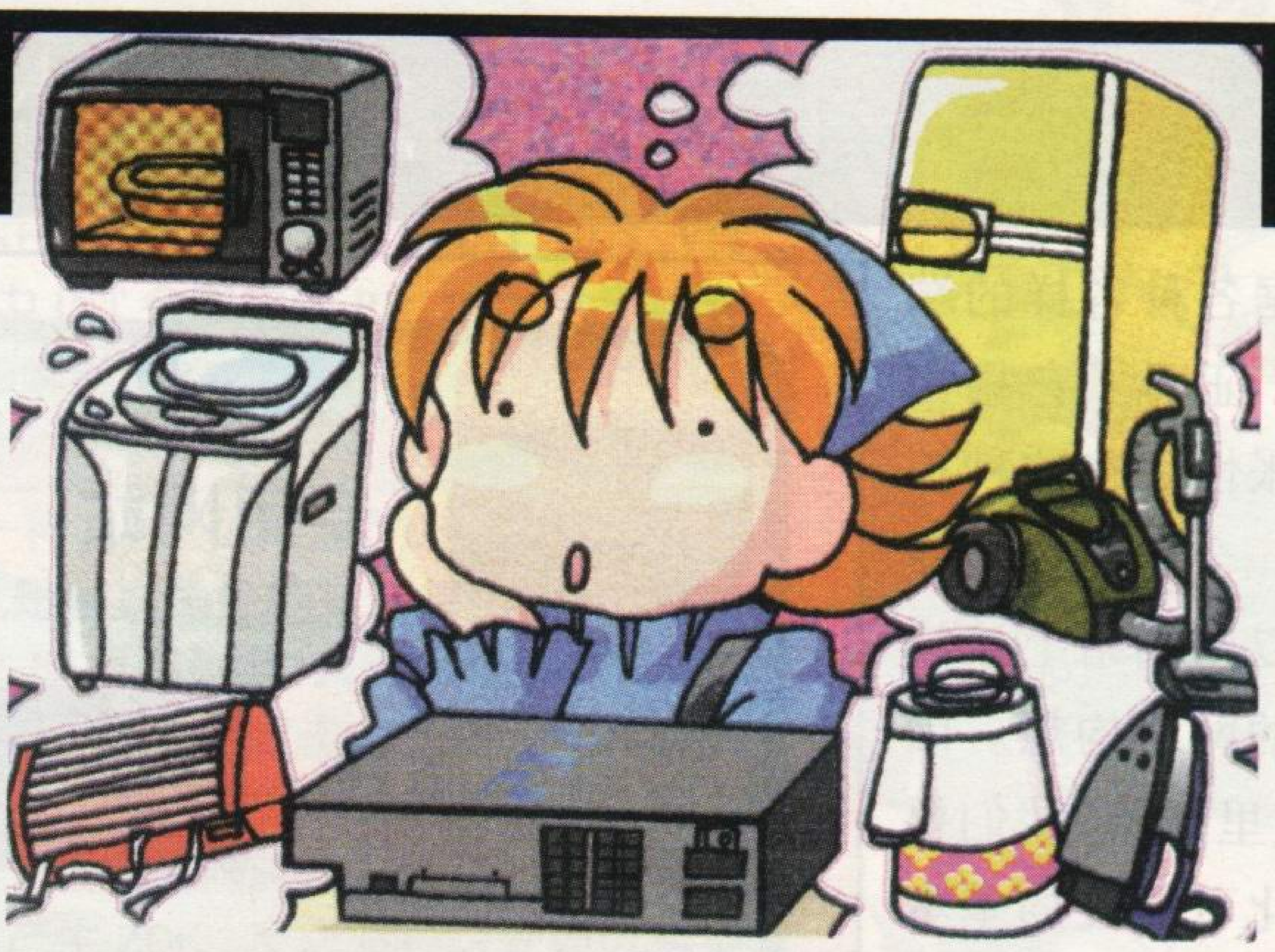
▲当时最吸引玩家的一个角落，拥有多机对战的新 GAME。

I. LINK 对战

# 接上之后会发生什么呢?

大家都了解 PS2 上能够接上各和各样的机器。可是,这之前所说过的都只是可能性。就像上页所介绍过的那样,老实的说,周边机器到底能不够真的接在 PS2 上还不能下定论。

所以,在这里我们从各个端子的特征来推测一下接续什么样的机器比较令人满意。这样一来的话,我们应该能够看到将来 PS2 会发展成什么样的机器。而且,为了能够使用这些机器,哪些条件是必要的呢? 有关这些,我们要在这里做一下详细的解说。



▲带有神秘色彩的连接可能,是否能与各种家电连接呢?让我们在这里畅想一下吧!

# 能够接上这种机器也许是理想性的吧!

现在,微波炉和冰箱等家用电器是不能够直接接在 PS2 上的。将来,一切家用电器都能够通过 PS2 来管理这种事情也许是可能的。首先我们就来考虑一下现状中可能性很高的东西吧。正如前页所说的那样,在能够将外部机器接到 PS2 上的端子中,除了游戏之外就只有带光数码输出是已经能够使用的,还有就是今后眼看就能够使用的是 USB、I. LINK、PC CARD SLOT 这 3 种。所以,这 3 种端子接续什么样的机器会比较令人满意呢?我们编辑部做了一下考虑。

## USB 端子上……

要想让 PS2 干些什么的时候,传达那个命令是必要的。说起来既不像调节器那样难,又能够将即便复杂的命令输出,键盘和鼠标恐怕是最好的选择吧。虽然 USB 端子能够接续各和各样的机器,但接续上特别是输入用的机器是最充实的,所以就接在这里吧!

▼USB 接口的键盘可直接使用。

▶熟悉图片制做的朋友一定认识这鼠标……

## PC CARD SLOT 上……

PS2 虽然能够高速的处理大量的数据,但那些数据从哪里输进来比较好呢? 在这里,除了可以通过 CD—ROM 和 DVD—ROM 的供给之外,还有一种方法,那便是通过通信回线而接上别的大型电脑,从而进行数据的穿输。所以,在这个 PC CARD 上插入数据通信用的机器比较好吧。

## I. LINK 端子上……

如果数据通信成为可能的话,那么保存这些数据的场所就是必要的了,很遗憾,在 PS2 的本体中是不能够保存大量数据的。因此,要是将这里接上硬盘会如何呢? 特别是 I. LINK 对硬盘能够高速的传输数据,这对于处理大量的数据来说是最适合的。

## 耻 真有这种询问

在这里我们要向大家介绍有关 PS2 的珍奇的疑问,这些都是日本编辑部在 PS2 发售前后接到的电话中挑选出来的。这里也许有一些人羞于启齿的问题,让我们看看日本的游戏盲……

Q: PS2 用的软件是否也能够在以前的 PS 上玩呢?

A:这个嘛……。我想你一定是弄错了,你一定是想问 PS 的软件是否也能够在 PS2 上玩吧!不行、不可以,不能玩。

Q:因为机器状态不好,所以想拿去修理,可是里面前没有装入保证书。

A:是的,是没有装入。保证书在箱子的背面。说明书上写着呢。

Q:虽然接上了电路。可是画面上什么也没出现,是残品吗?

A: 你接上的电路是本体里面的东西吧。你持续按住 RESET 按钮试试。

Q:不能看 VCD。

A: PS2 没有 VCD 再生机能。你是不是同别的游戏机弄混了?

Q:不能插入记忆卡。

A: 你不会是想要将 PS2 专用的记忆卡插到以前的 PS 上吧? 因为形状不同所以是不可能的。规格本身也有差异。

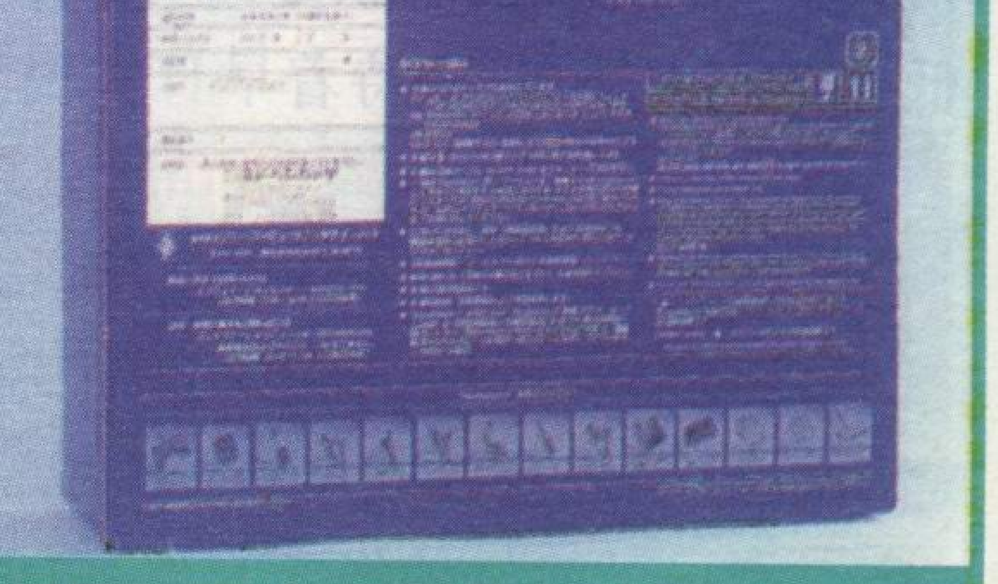
Q: 请将 PS2 做为ファミ通的选择礼品。

Q:现在还不行。关于杂志的悬赏是有规则的,高额奖品不能做为礼品。

Q:听说 SONY 名称会变为 PLAY STATION 2?

Q: 这是近半年内的查询中最多的疑问,不会变,事实上也没有变。

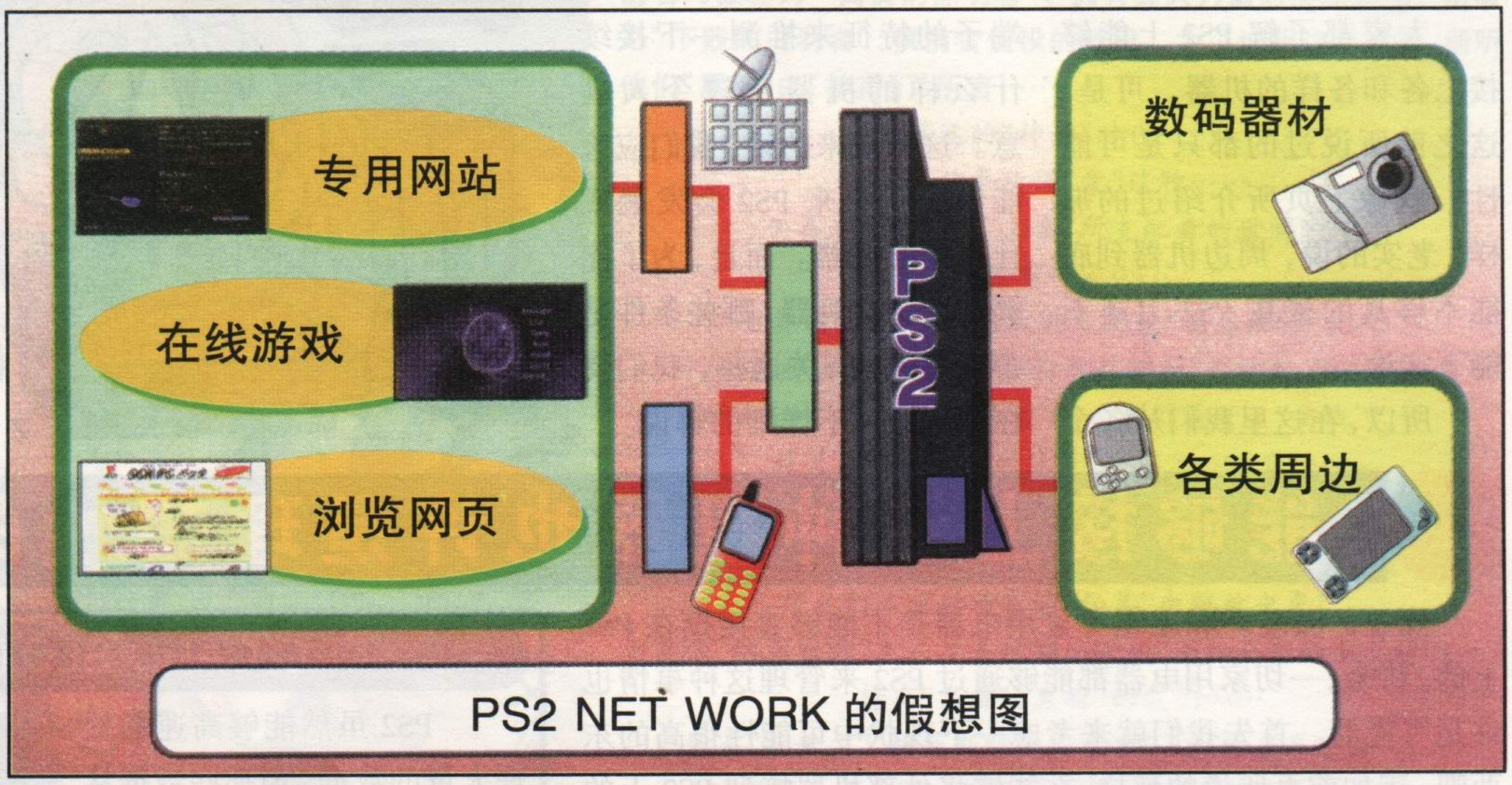
### 有趣并搞笑的提问 仔细看看!!!



▲在日本 PS2 的保证"保修期"为一年,海外版能否保存这一待遇呢?

# PS2 的网络世界

根据各种各样的端子，PS2 证明了它相当高的扩张性。在这种扩张性中，今后最令人注目的是以向网络上接续为中心的网络构想。因此，从这里开始，我们要从网络化可能性的基本部分开始验证。



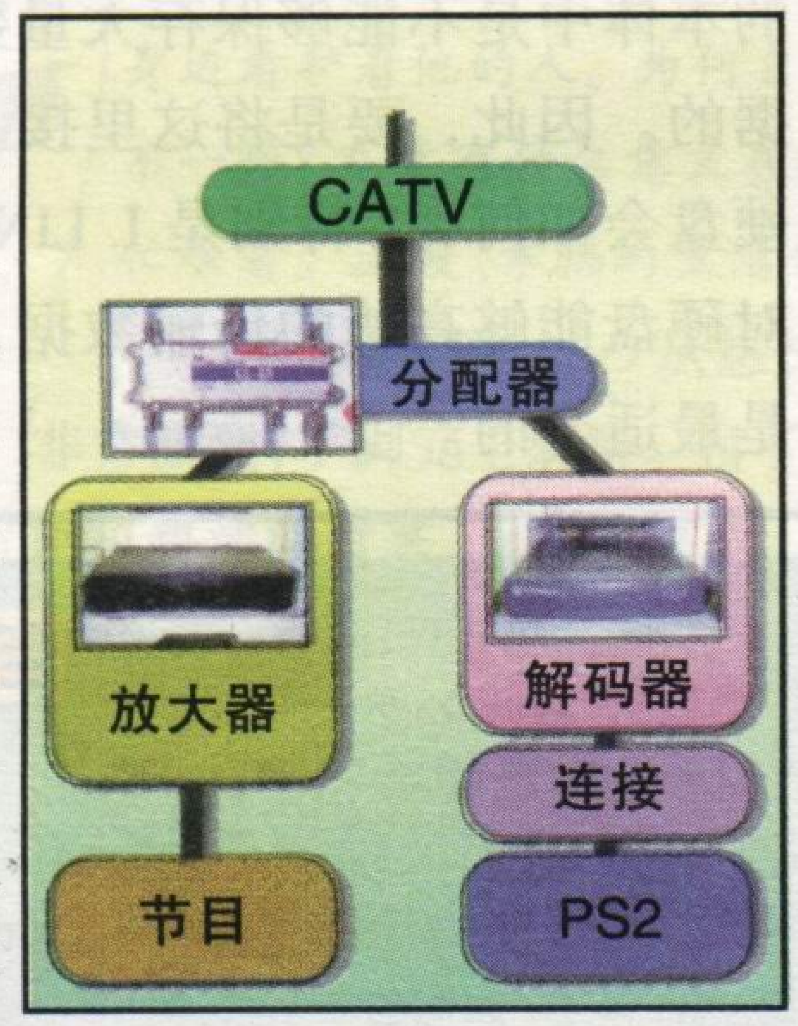
PS2 NET WORK 的假想图

## 将 PS2 接续在网络上

虽然说是网络，但接续地点则多种多样。在使用家用电脑时，一般都是使用电话回线进行接续。但是，在使用 PS2 时，人们考虑到了利用 CATV 回线和手机向 INTERNET 上的接续方法。那么，实际上到底是用什么样的方法和机器接续到 INTERNET 上呢？在这里我们首先将 CATV 和手机各自的接续方法与使用现行的家用电脑时所使用的接续方法进行比较，而做为大胆预想。用 PS2 进行接续时一定是这样的!？

### 利用 CATV

根据 CATV 网接续 INTERNET。我们来验证一下电视台实际实行的网络接续服务，首先是必要的机器和机器间的接续。这些,CATV 电视台已经为我们准备好了，所以不用担心。还有就是，如果你只享受 INTERNET 的话，家庭终端设备和分配器便不是必要之物了……虽然是理所当然的事情，但现在这种接续服务只对应家用电脑 CATV，普及率很低也是一大缺点，期待着早日实现。




#### 问询 SCE

我们想利用 CATV 的网络构想进展到什么地步了？“利用宽波段的网络的内容配信的构想正如我们发表的情况那样，但具体的细节还没有决定。但是，我们正在研究以便尽可能早的将之实现，敬请期待。”看来日本的 PS2 玩家在发表使用网络和接续转接器之前要忍耐了。

### 利用手机

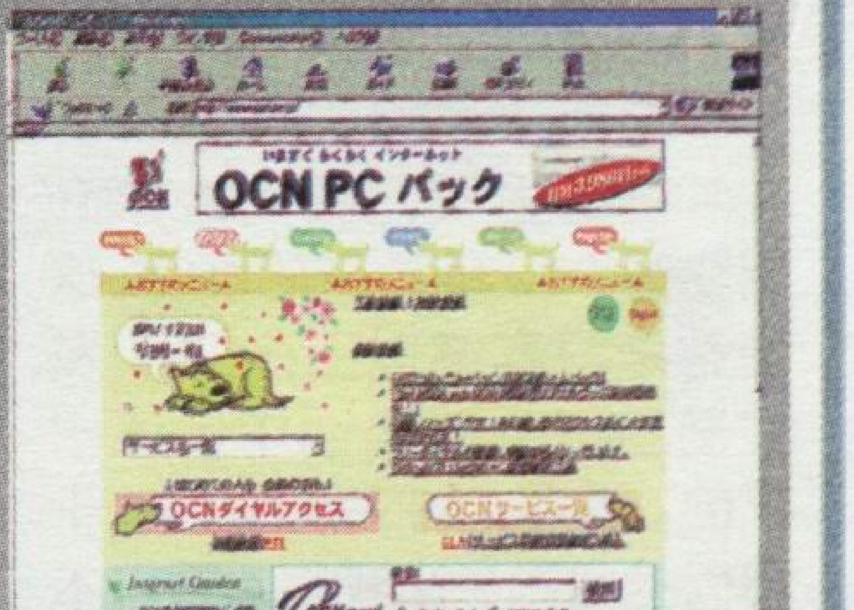
久多良木社长评论说：“在开始通过 CATV 进行网络接续事业之前，我们要将利用手机连接在 PS2 上并能够接续网络，这一件事变为事实。”这种方法做为今年内眼看就要实现的接续方法而颇为流行，它是将调制解调器卡插入 PC CARD SLOT 中，这样便能够接续上手机了。

#### 问询 SCE

(3 月 8 日日经报纸) 社长评论说：“在发售接连光缆和专用的阅览软件等之后便马上开始。”但是几日后，社长又说：“虽然有这种构想但开始时间还未定。”在发表了这段声明之后便再也没有任何正式的评论出现。手机的通信速度会在今年内有所提高，到时也许会有配合各种情况的声明发表。

## 什么是 INTERNET?

将全世界的计算机端末用共通的规则而相互接续的网络的总称。恐怕也可以称之为一种媒体，因为它可以将数码化的一切数据通过双方向进行交流。说得具体些，它适用于电子信件和 HOME PAGE 的图像和声音等；说得极端些，只要是数码化的数据，不管什么样它都能够接受。在现状中，它是通过电话回线与供应者进行接续的，通过这种方式来享受 INTERNET 已经成为了主流，但在接续费用和通信速度方面还存在着相当多的问题。对于 PS2 来说，就像至此描述的那样，使用 CATV 网和手机进行接续已经被予定了。对于日本的 PS2 玩家来说，INTERNET 成为身边之物的日子也不远了，但我们要走的路还很长。

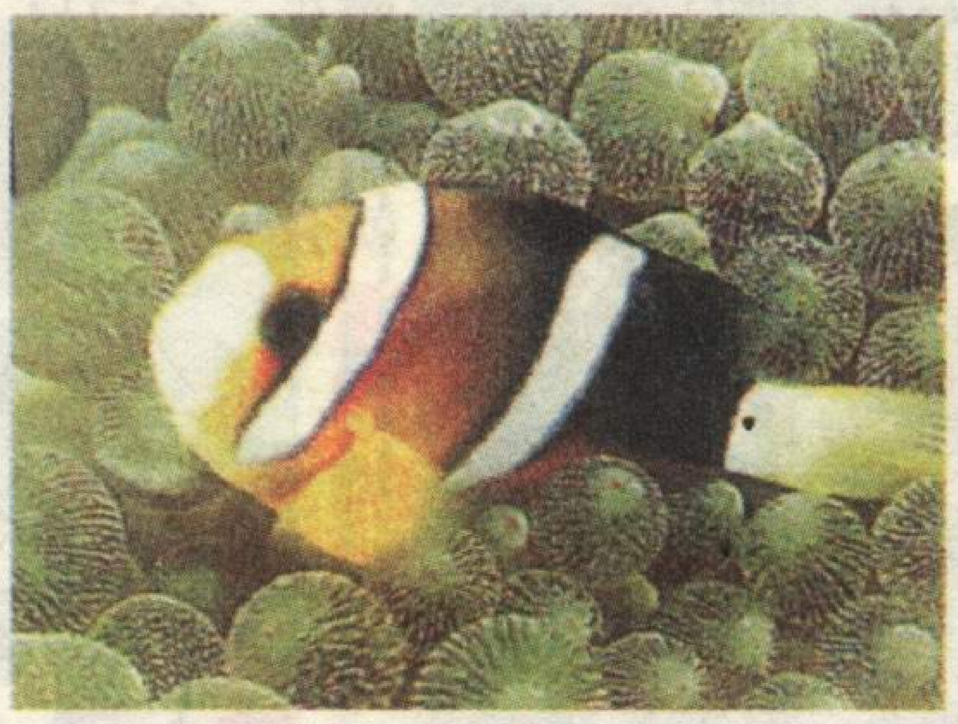


## 所谓的 VTILITY DISC 是什么？

正如前所述，即使在 PS2 上接续各种各样的机器也是就不能随便可以使用的。之前说在 PS2 上“接续上这种机器”、“这个机器要是这样的话便能够使用”这类的话，那也只是我们的猜测，接下来我们便要说明这个被认为是发挥威力的 VTILITY DISC。我们要将必要的情报加入 PS2 中来初次预测一下能够使用的外部机器，但是，以现在的样子来看，除记忆卡以外的外部机器都还不能使用。通过今后的改型，我们期待着与外部机器的对应。那么，我们就来看一下 VTILITY DISC 到底能够干些什么吧！

### 在画面上能够看到操作说明

在使用游戏机时，在熟读了使用说明书之后才使用的人，虽不能说一个都没有，但也为数不多。为了那些懒惰（失礼）的使用者们。PS2 的 VTILITY DISC 便可以将详细的使用方法展现在画面上。将 DISC 放入本体并起动后，你便可以了解到从本体的使用方法到记忆卡的管理方法，再到 DVD VIDEO 的视听方法，DVD 映像的示范也包含在其中。



最后还有演示

### 在记忆卡中加入 PROGRAN

在之上出现的 DVD VIDEO 的视听方法当中，有一个叫做 DVD PLAYER 的 DOWN LOAD 的条目。这是为了将再生 DVD VIDEO 的 PROGRAM 装入 PS2 专用记忆卡之内的东西。它是在预先存入记忆卡之内的 DVD 视听用的 PROGRAM 错误消失时，和有必要变更加入新形式等情况时使用的。

设计的极为周全的帮助选项

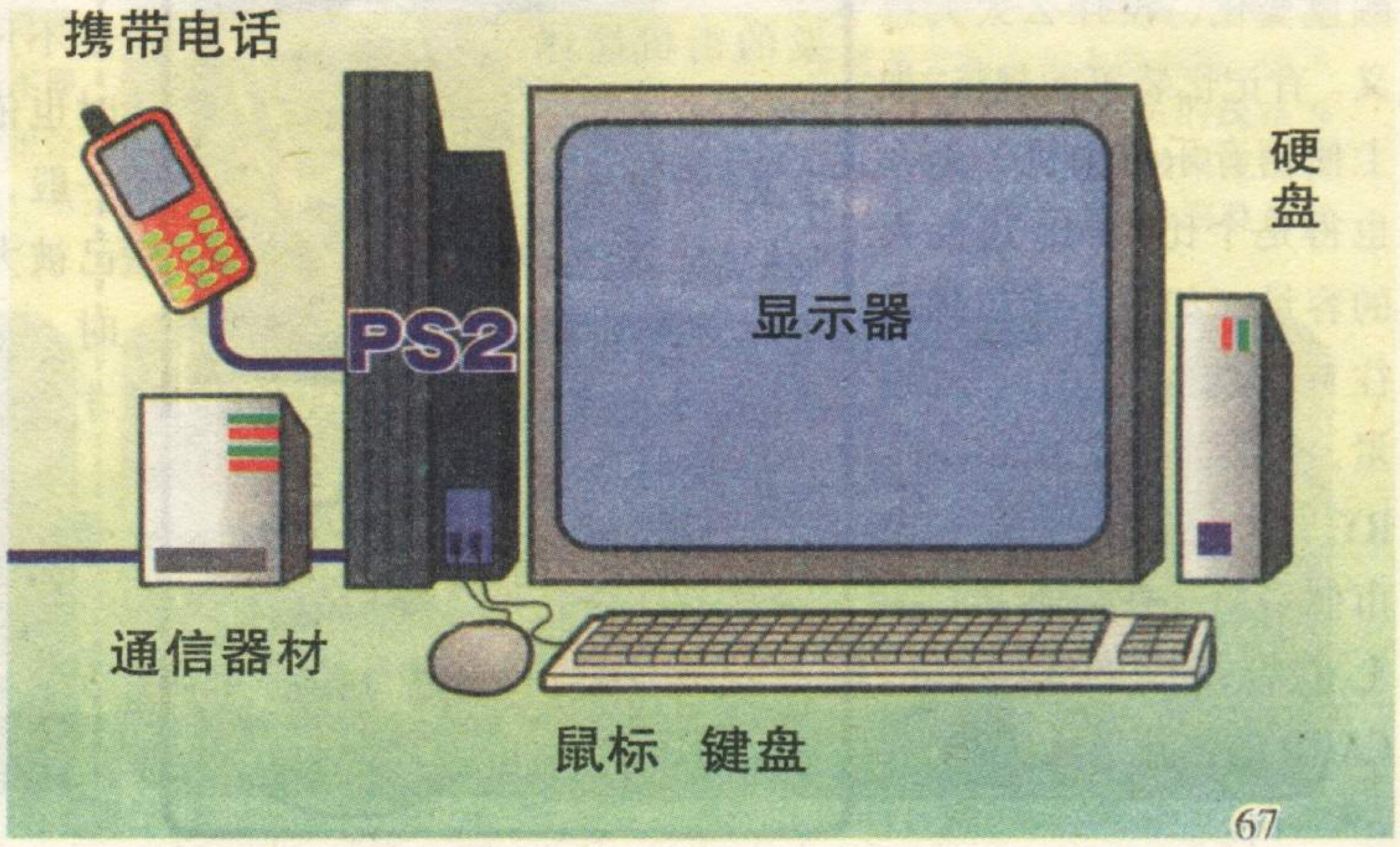
▲操作画面上有详细的文字说明和使用方法。

►可以改变各种规格的设定，并能随时升级。

## 总之，PS2 的目标是…

正如之前所说的，如果将令人满意的机器实际接续到 PS2 上的话，会成为这种如右所示的想像图。希望你仔细看一下这张图，键盘和鼠标、硬盘和通信机器……你曾经在何种地方看到过这种构图吧？是的，直截了当地说，这就是家用电脑，而且是拥有无障碍的机能电脑，使用这个东西时具体能有多棒？SCE 是如何描绘使用这种 PS2 的构想的？有关这些，我们会在下页加以验证。

**注：下文删除了上网到日方专用的购物网站的部分。**




NEWS CHECK

### DVD VIDEO 再生问题 VTILITY DISC 回收

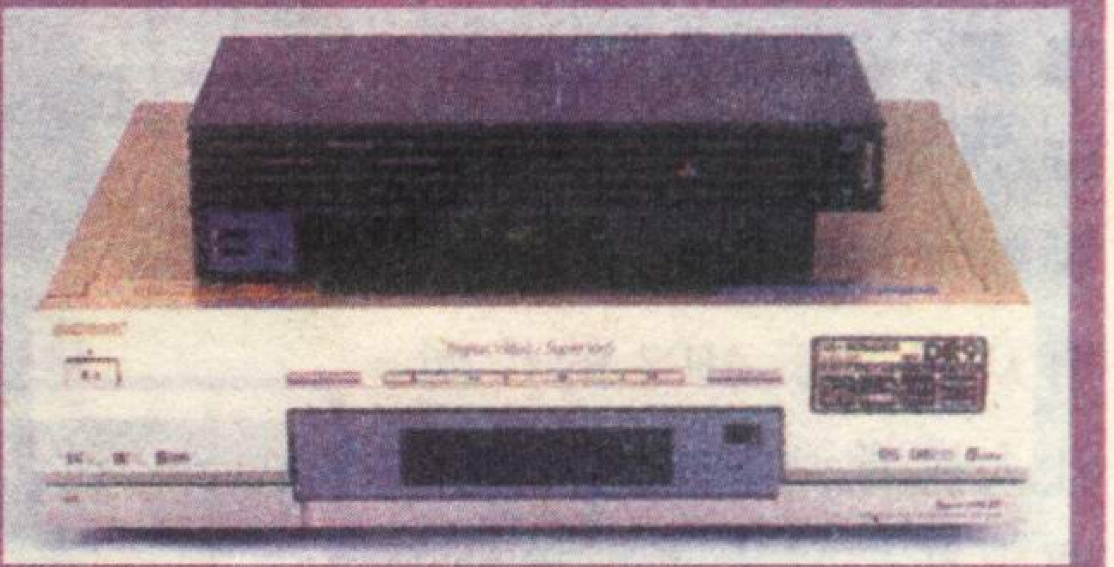
使用初次生产的那批 PS2 时，原来不能够视听的海外版 DVD 软件通过某种操作后可能会发生能够再生等不确定状态的情况。承认这点的 SCE 于 3 月 18 日发表声明，他们会将已经输出的 125 万张 VTILITY DISC 于 4 月 1 日全部收回并予之交换。这一件事意想不到地成为了 VTILITY DISC 的初次改型。

▲3 月 30 日时，SCE 公司的对外声明。

NEWS CHECK

### 通过特殊的接续之后，DVD 可以翻制吗？

因为 DVD VIDEO 软件上装有 COPY GUARD，所以是不能翻制到 VHS 或 VIDEO 上的，这是常识。可是，通过接续 RGB 之后，这个 COPY GUARD 就变得无效了。现在，SCE 还未发表任何对策，但翻制软件是会触范法律的，大家千万不要那样做。



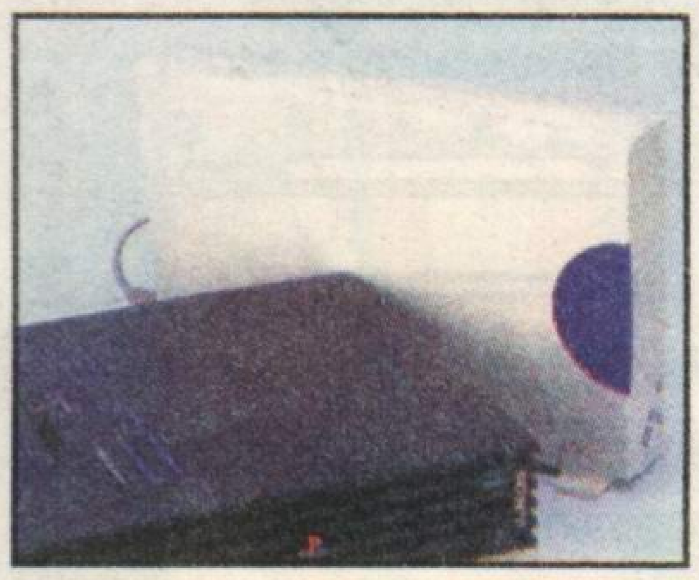
# 各种各样可能性的大检证

PS2 的末来像？对谁来说都是一个很模糊的概念吧。这里我们就从身边的部分来关注一下与未来像有关连的东西。

比如，POOKET STATION 和记忆卡等周边机器吧。与其跟玩家讨论遥远的未来，不如说身边的这些东西来的实际。围绕着网络的变化，已经是众说纷云了。这就是 PS2 未来像的第一步。而实际又会如何发展呢?

◀未来的 PS2 是多元化的娱乐单位，集中了一切家庭电子娱乐。

## 请侧目 SCE 让你心动的硬盘



### SCE 如是说

SCE 如是说"我们有这样的计划，但还并未付诸行动!"(SCE 广报)如果要说没有详细敲定的话，却又有计划，尽管是这种外交辞令，也让我们充满期待。让我们静待发表时间吧。

如果实现了，利用高速数据通讯的软件配置，那拥有一个大容量的硬盘，就成为必须的了。音乐配置己使用了一种叫作 MP3 的压缩技术，1 曲大约要占 5MB，那只有 8MB 的记忆卡就稍显不足了。这时候，让人觉得应使用硬盘来作为数据资料的储藏库为好。DC 已预定，对应美 IOMEGA 公司的压缩规格，生产一种记录装置。之后久多良木社长说"我们的 230GB 的硬盘要问世了！我们给予它很高的期待，但不知可行性有几分……"

## 新 POCKET STATION 登场?

PS2 的载体是全新的，记忆卡是全新的，那 POCKET STATION 呢也是新型的吗？单从外表上看，没有什么特别的变化，和记忆卡一样，如果容量增加的话，玩起来的自由度就会更大！会实现吗?

通用的配置 不同的容量

▲目前来看，肯定会发售新的 POCKET STATION。

### WS

WS 和 PS2 的资料交换用的东西目前已经确定，这之前都是以 POCKET STATION 为介质，通过红外线进行资料传送的。不过，这种资料传送的速度的确在时间上不能保证，进行强化是必须的。

### SCE 如是说

"关于新型的 POCKET STATXON 很愦憾，还未决定。"(SCE 广报）无论怎么说新型的 POCKET STATZON，没有问世，真是愦憾，什么时候问世，也不在予定范围内，因此，暂时还是用老的悠闲地玩吧。

## 记忆卡的进化?

从 PS 到 PS2，MOMORY CARD 的容量飞速猛增，现在是原来的 60 倍之多，真让人吃惊呀！SEGA 将在今年内上市一种新型视觉记忆卡而且还有众多关于 MP3 的传闻，让人感觉到 PS2 是不是真要出新记忆卡了？单纯的颜色变化，没什么太大意义。有记忆装置的规格，加上便携音乐再生机，怎么也得是个比 10MB 还要大的容量，如果不能超越以往 MEMORY CARD 的大容量，只要能接续上 MEMORY STICK 也行。盼望它上市似乎早了些，不知它的上市能否改变 MEMORY CARD 的进化形态呢?

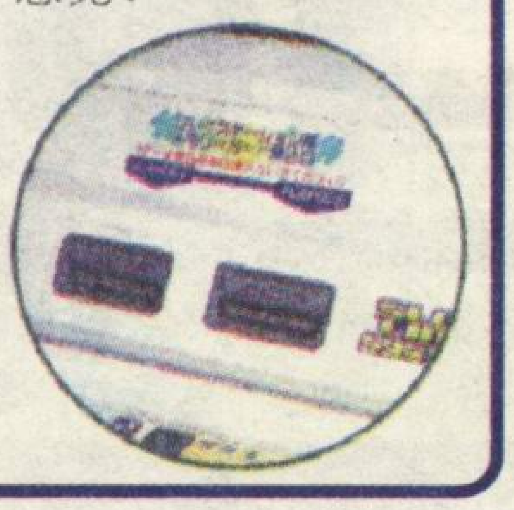
### SCE 如是说

"这与 POCKET STATION 同样未定。与 MEMORY STICK 的接续、技术支持均未定。"(SCE 广报）看来希望渺茫，只能先盼它增强一下色彩了。

### 游戏厅内的记忆力

NAMCO 开发的街机筐体"サイバーリードⅡ"实现了视觉记忆。此机，可实现与家用机的资料互换，以记忆装置为媒介，将家庭与游戏厅联系起来。今后还会大大扩展开来。

▲▼带来不一样的感觉!



## 摇控器的发卖?

PS2 在用于游戏中，通常是不用遥控器的，欣常 DVD 时也依然觉得摇控器很麻烦，一般，AV 机器用遥控器操作己被大家所习惯，就像看录像时，一次要一手拿着遥控器，才会让人觉得踏实。跟上面介绍的 WS 样，由于 POCKEDT STATION 具有接受红外线的能力，那为什么就不能运用上遥控器呢？而且在技术方面，也不是很难完成！但这也只是我们自己的瞎猜想，倒底会怎样呢?

### SCE 如是说

"有关 DVD 再现，提供遥控器发卖，这一点我们也考虑过，但还未详细定。"看来，这个可能性较大，众多 DVD 上都配有遥控，PS2 上当然也该配上啦。

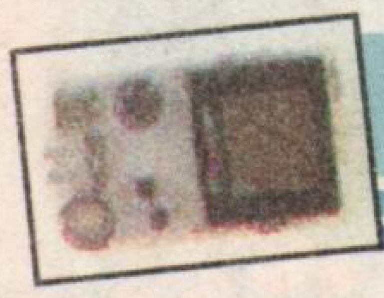
# 游戏向 NET WORK 时代突进!?

在这里我们转换一下视角，看看 PS2 以外的几种游戏机，从中可以看出 NET WORK 的发展。

DC 在发卖当初，就呼吁 NET WORK，并积极向此方向发展，其他机子也不甘示弱，开始了独特的 NET WORK 的摸索过程，以此，导致了 GAME 业的全体倒向。NET-WORK 也就成为了今天的主流。

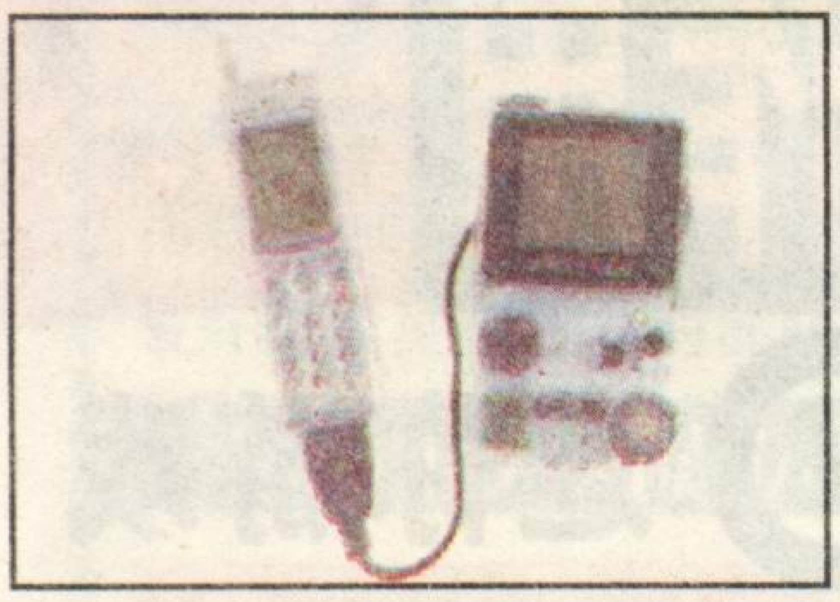
## 任天堂 64 和海豚

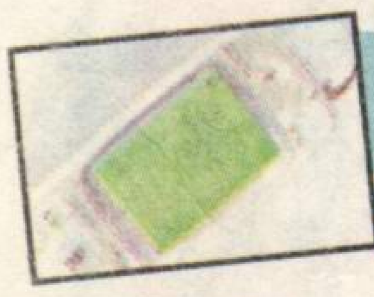
任天堂 64 于 2 月 24 日开始了新的探索，有一项服务，可以让用户看到各种 HOME POGE，阅读游戏新闻。另外，专用的 64DD 也于近期发卖了。今后，任天堂，也计划向家用电脑时代的游戏配置的服务方向发展。另外，次世代机——海豚，发卖日期，价格什么的还未决定，但要实现 NET WORK 的接续可能。但是，利用哪种 NET-WORK 呢，大家都对此产生着兴趣。



## GAMEBOY

随着“口袋妖怪”盛兴，GAMEBOY 人气起来了。GAME-BOY 与手机的附加器，也定于 4 月发卖，到秋天时详细的情形就可以看出来了。紧接又予定今年 8 月份，发表一些有关 NET WORK 各种服务的配置。32BITCPU 的内存，可以处理高度信息。而且，任天堂还有一个设想，要将 GAME BOY 与手机一体化，形成便携一体机，这将在明年予定发卖。这几项中的任何一项，都会对 NET WORK 构筑产生新的影响。





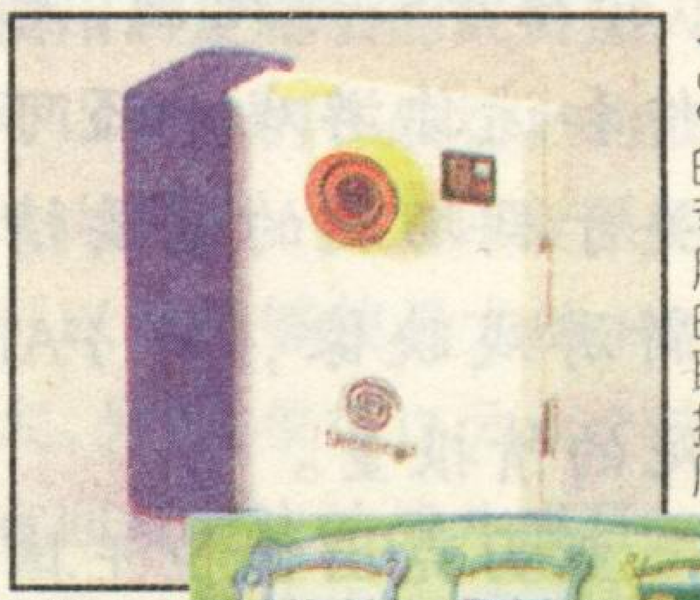
## 其他，手机等

在手机与便携机一体的话题中，最引人注目的要算是：手机可直接接受 GAME 的类型了。目前已出了两版面向女孩子的“ミラクル GP”和“森田将棋，女孩版”5 月开始“向北，女孩版”也将问世。同样 KONAMI 的“バワフルブロ野球”，SEGA 的新游戏也要发售，今后要强化面向女孩的游戏的设计的方针。看来游戏与女孩的关系，成为今后发展中令人注目的方向。

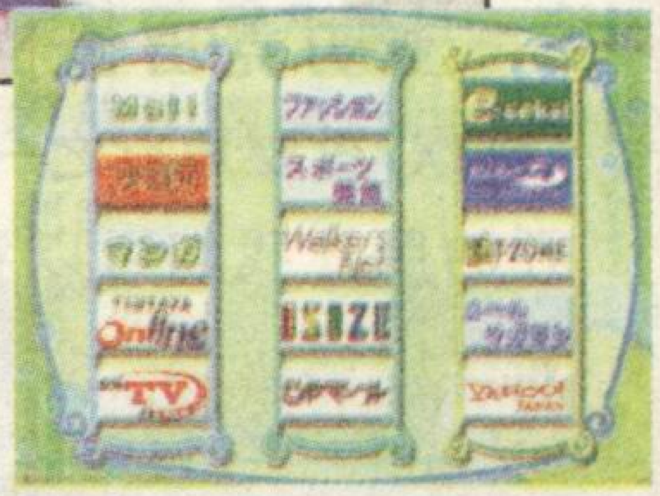
◀故事性的游戏比较多，目前只能限于这个范围，以后才能有所发展。

## DC

NET 用标准装备，DC 一直呼吁要以“MET WORK 机”作为特征。比 PS2 的方向性更强，INTERNET 运营会社“ISAO”的设立，加速了利用 CATV。高速 NET WORK 的发展，4 月份 DC 出版了 NET 用最新版软件“ドリームバスポート 3”目前为止，DC 还是这一领域的先驱。



◀DC 的专用的联接周边。



▶强化后的版面外观。

## WS

除前面介绍过的ワンシウェース外，一个叫作“ワンダーグート”的系统也在调试中。此系统可以与 PHS 或其它手机接续，浏览各种信息，本予定今春发卖，却因为一些原因延期了。

## X—BOX

微软发布的次世代机“X—BOX”，仅从外观上看就有凌驾于 PS2 之上的气势。但最令人注目的，还是它的 NET WORK 性，虽说具体情况不是很明朗，但仅微软在个人电脑界的地位，就可以让人感觉到他的来势。

▲完全对应 NET WORK 的全新主机将发售。

## ●面向新游戏●

PS2 发表之日起，我们的话题就围绕着以往机型种种，这固然重要，但将目光放至未来机上不是更好吗！USB、I. LINK、PC 卡，偏面的说，“任何东西都存在着联系。”这也许是蕴藏在机器中的秘密。

这回的特集，这种观点是不是还没有改变呢？但是如果光具体展开不加提示的话，玩家们一定不容易看出其中的变化，因此又给大家加注了诸如网络和未来猜想等辅助素材，希望大家能喜欢！

就像久多良木社长倡导的那样，让我们向着“新娱乐”的时代，前进!!

# 特报第3弹

# FINAL FANTASY IX

ファイナルファンタジーIX

责编／DRAGON

亚力克山德拉王国是世界的中心。本次将大公开繁荣似锦的亚力克山德拉！介绍中心等地图，基本事件和迷你游戏。还可取得关于剧场艇的重要情报和新游戏映像，给 FANS 充足的情报量。

亚力克山德拉王国是《FFIX》重要地点之一，通过公开的照片我们可以看到亚力克拉山德拉是一个街巷林立的城市。不过目前还没有这个城市的全体图像和详细情报，所以我们就通过手头上限有的照片来进行调查。包括以后所预料的隐藏要素作逐一介绍。还将公开游戏后半部分与亚力克山德拉关系紧密的剧场艇设定资料，这将再次验证剧场艇的重要性。在本杂志中初登场的希丹的电影片段意味深长且引人注意。通过照片，我们可以感到本次故事的迫近。

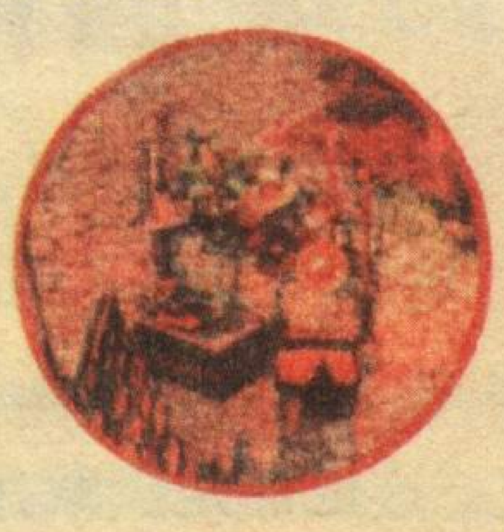
## 城镇的画面 给人以歌舞剧舞台的感觉

## 从城镇的街道上可以清楚地看到 图标 各种部屋的作用

### ALEXANDRIA TOWN 1 在亚力克山德拉购物！

虽然这个城市非常繁荣，但街道却因店铺林立而显得狭小。中央地图只是这个城市的一部分，我们可看到各种店铺。以处于地图中心位置的 TICKET SHOP 为开始，招牌上有盾的可能是武器店。在地图左侧的店入口外有啤酒桶和食品原料，大概是饭店加旅店，广场上也有几家摊贩，这条商业街还是相当繁荣的。

#### 帽子屋



▶这里有各种各样滑稽有趣的帽子。帽子莫非也是装备品之一？

#### 武器屋

◀店前摆着很多武器，入口处上方招牌上有盾。在这里作去冒险的准备吧。

#### 花店

▶在《FFⅦ》中艾莉丝曾卖花，剧本中花房内将会遇到什么呢？

#### 饭店＋宿屋？

◀一楼前面摆着很多食物原料，二楼大概就是宿屋了吧！

### ALEXANDRIA TOWN 2 迷你游戏

在街上和女孩子说话，她会问你：你也玩吗？"这样的邀请。回答“是”，比比就会跳起来，这就是“跳绳”的迷你游戏。坂口已说过《FFIX》中将有很多迷你游戏，看来不会错。在《FFIX》里，与故事无关，但为满足玩家娱乐需求的部分有很多，一般隐藏着或突然在街上出现。虽不是那么重要，但为了使迷你游戏和事件有“连发”的可能性，还是多和所有的市民谈谈吧。

# 剧场艇中的舞台剧剧目一年一次变更

## 亚力克山德拉的风景

在对亚力克山德拉进行解说之前，我们再回顾一下亚城（以下亚城为亚力克山德拉简称）内部及周边照片资料。上面一张的尖塔是亚城的象征。下面两张在街角有比比，城中有嘉莉特，还汇集了剧场艇，龙等众多角色，可为众多事件的展开广阔天地。不过，在此我们只介绍日常风景。

**古都的重要据点**

## ALEXANDRIA TOWN 3 剧票在这里买

位于地图中央位置，有一家招牌上写着『TICKET』的店。看左上照片就可知这里是卖票的地方。到底是卖什么票呢？看下面的照片就明白了。选择项中有『今天上演什么剧目？』和买票的选项。这个戏剧在以前坂口的采访录中说，可能和剧场艇有关。故事里希丹潜入剧场艇前，是不是有买票的必要呢？还有选择项中写的角色名不是比比，而是『带尖帽子的男孩』。像《FFⅧ》一样，在设输入角色名字前，角色的名字是不明的。

### 剧场艇的剧目

以前说过剧场艇是飘浮在亚力克山德拉上空公演剧目的航空艇。这样就不用卖票了吗？不过这里有必须入手的物品，作盗贼的希丹应该有办法潜入剧场艇偷到物品。

☐剧目会有变化吗？

☐角色能参加演出吗？

## 突然出现在街上！

跳绳比赛

挑战

### 成功回数与物品

随着跳绳的节奏跳起，如果你跳得好，可能会有奖励。有奖励物品的可能性较高，可以使角色们的能力得以提升。

☐每一个街道中都有迷你游戏可玩嘛？

☐奖励物品中是否有隐藏的装备和武器？

道具获得 → 确定物品作用

最终要的道具不会是迷你……

▲还记得Ⅶ中的斗技场吗？还记得“超究武神霸斩”的获的方法吗？还记得……

# 在广阔的幻想世界中有着各种的生物

街道的构成仿佛很紧凑吗~

## ALEXANDRIA TOWN 4 城的近郊

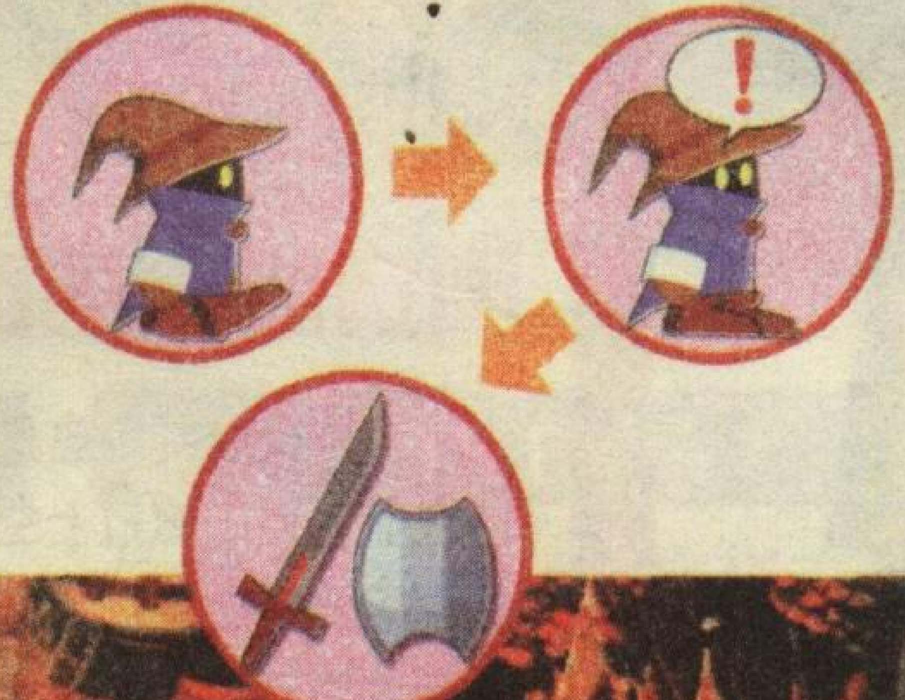
回到上次的照片，在亚城中的嘉莉特。这里处于城的上方，这座城的地图上方可看到门，是城入口的城门。人们要进城去看戏的时候，大概都从这里进入。

▲为什么公主好好的不在皇城中生活，而偏偏选择了流浪。

□皇城的房间竟然可以这样贴近贫民的住宅区？

## ALEXANDRIA TOWN 5 尽力调查各个地方

在庞大的城镇中收集情报或寻找特定角色



▲从图中看，隐藏道具的位置好像十分隐蔽，寻找起来可能很费力气。这样看，游戏的时间将会无形中增加许多。

探索是关键!!

新系统判明！如照片所示，角色在街上走，头上出现了一个“！”。这是有所发现的证明，通过照片上的图像，可以得知是有物品落在画面上了。在隐藏物品的地方，头上均会出现“！”，到时按键，物品就可以入手了。

到处乱跑是这次的关键，到时一到达新的城镇，大家就会开始四处“乱跑”去寻宝。

□“！”后得到的道具是真的十分强大吗!？

□在与普通人的对话中是否会出现“！”呢？

## ATTENTION

能在街上窜的不仅是比比！

照片上在街上散步的是黑魔道士比比。那么比比就是主要角色了吗？希望没搞错，以前就传闻《FFIX》里就没有特定主人公。主要角色共8人，主人公总会是其中之一，这段情节可能只是偶然使用比比而矣。有几人组队的时候，玩家用移动画面来操纵角色。

另外，从目前的介绍来看，所谓的主人公应该是希丹，我本人认为最好不是比比，毕竟从角色的个人形像来看，两个人相比……

EVERYBODY OK!

# 过去的时光 值得去回忆 不堪回首

FINAL FANTASY IX
ファイナルファンタジーIX

## ALEXANDRIA 6 TOWN 意想不到的物品!?

▲那么在广大的城镇中究竟有多少的隐藏要素可以发现呢?看攻略吧!

□与主线流程有关的道具不会也是隐藏的吧!

坂口说：『希望玩家为一张张的地图乐在其中』，在街中就藏着很多要素。如照片所示，接近门调查就会发现可引出新剧本的信，从这里看会发生什么事呢？令人期待。

## ALEXANDRIA 7 TOWN 祖母的受难

仿佛又回到了昨天！

这张照片是比比奶奶的家，他正在要零用钱。找到藏钱的地方比比头上就出现了“！”。立刻按键就拿到钱了。注意是“9元”。

□在得到隐藏道具的地点还可以得到金钱吗?

□不知道这次的金钱是否以ギル作为单位来表示。

# 收集情报也有新的乐趣

## ALEXANDRIA 6 TOWN 发现谜的“卡片”存在

卡片发现！

《FFⅨ》中已证实有卡片存在！在照片的会话中登场有『3枚卡片』的文字。卡片迷你游戏继续《FFⅨ》之后再次出现。而且，可能有某处需要复数的卡片作为通告证，而为此展开收集之旅。而且还有可能藏在街巷某处来供人寻找，卡片本身也可能关系到角色能力，魔法和召唤的效果，所以一定要多留意它们。

### 《FFⅧ》中的卡片游戏

◀在前作《FFⅧ》中出现的卡片有100多种。以写着数字的卡片展开卡片游戏是《Ⅷ》的一个重要迷你游戏。使用卡片可变换能力，物品。

□既然卡片的存在已经被肯定，数量上…

□这次卡片会有许多的用途。

## 亚力克山德拉的住民是……?

上期的特报记事中有关亚城的照片有不少，所以可以猜想八位主角中应有属于这个城市的角色。

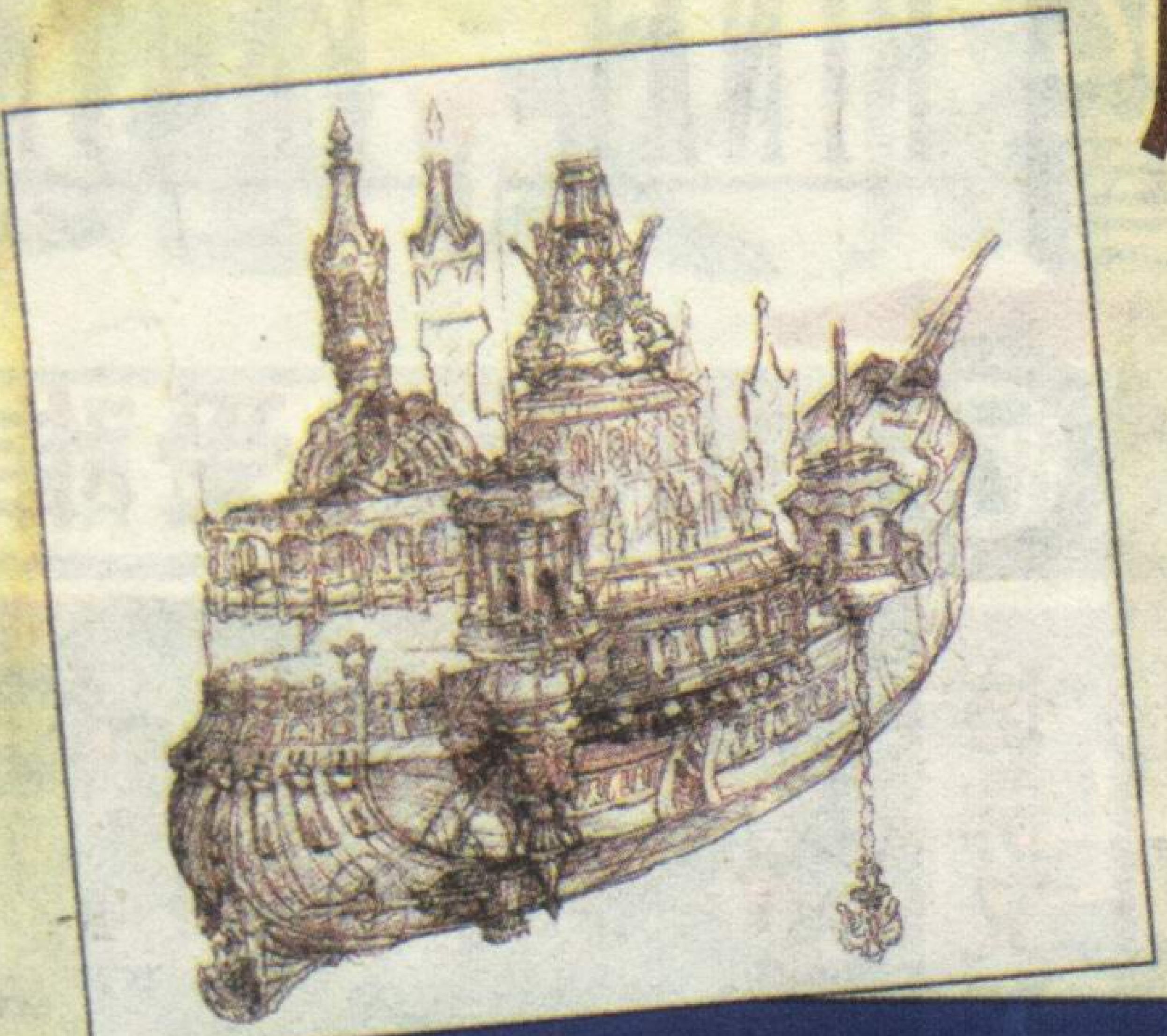
希丹、比比、斯代那、嘉莉特都在这里出现了，到底由哪个人单独开始故事的序盘，或者说谁最先出现?

▲嘉莉特和斯代那都是亚力克山德拉王国的人，出现在这里是当然的。那么比比和希丹又为什么出现在这里呢？这四个人又力何会命运般的相会呢?

### 4个人的故事如何展开?

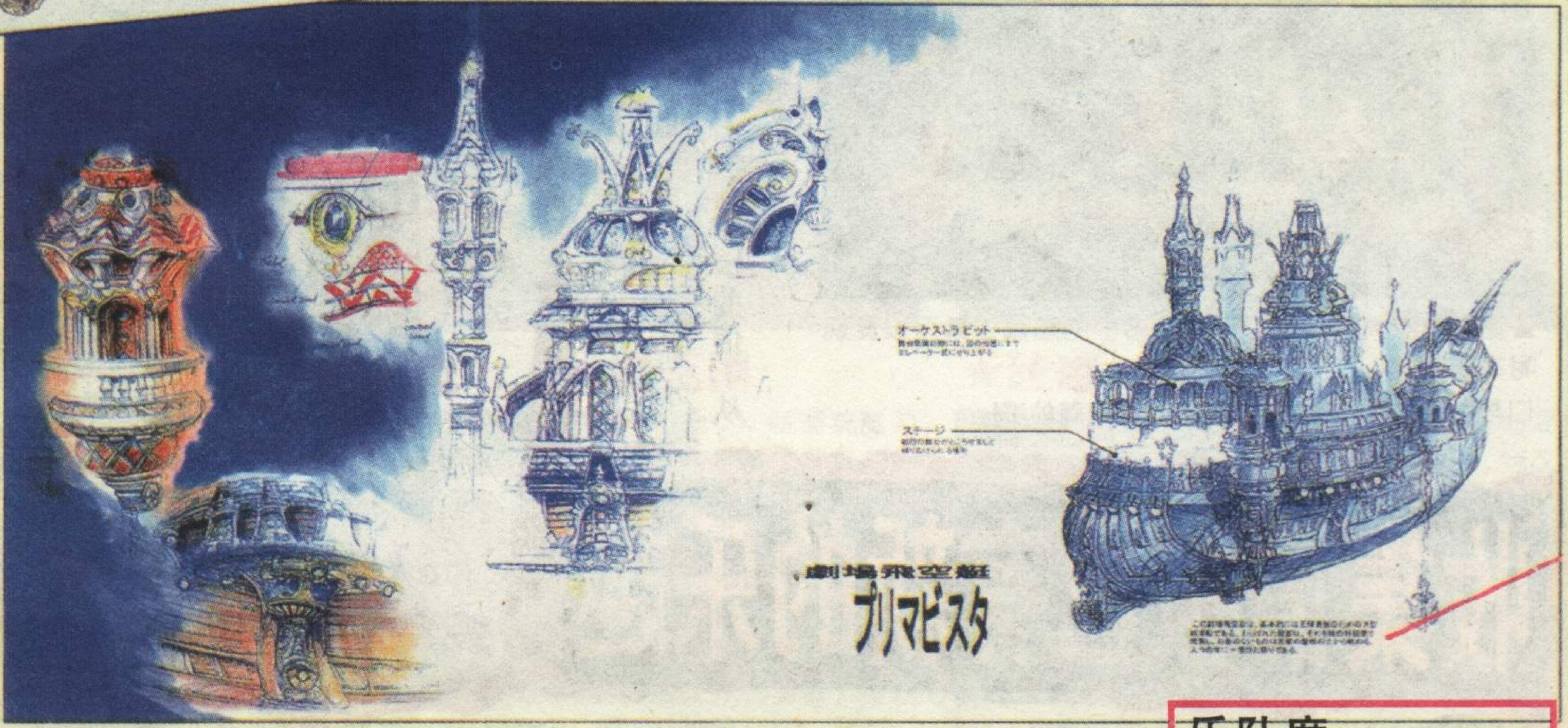
# 不愧是史克威尔 连飞空艇这一单位都有极细致的资料

# 剧场艇的设定资料



充满迫力，豪华绚烂的超大型飞空艇——剧场艇。这次证实剧场艇演出的戏剧，不仅城内的特权阶级可以看，一般的居民也可以坐在自家房项上看，这可能是每年一次的巨大盛典。我们从工作人员那里拿到了有关剧场艇的重要资料，来源于《FFⅨ》的美术监督皆叶英夫。把这个资料和剧场艇内部的照片合起来，剧场艇的实体就有了八成了。材料和构造都设定精密到细小入微，好像真物一样的具有实在感可供鉴赏，如果想仔细了解，我们还可参照设定资料里的分析图。

▶可以明确乐队席位和舞台位置。一个个装饰豪华的设计可让我们知道，这个建造是王国技术和美术的结晶。



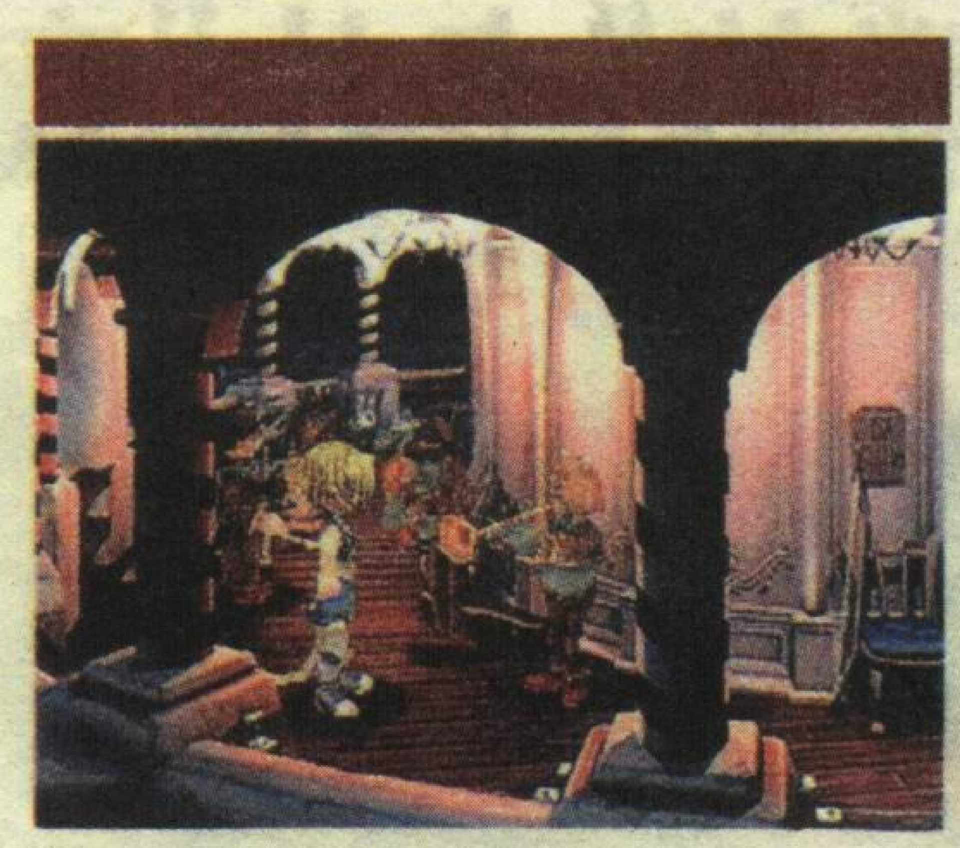

**乐队席**

舞台公演的时候，用电梯到达这里。

**舞台**

演出戏剧的大舞台。

◀看左图可知各处建筑的用料。剧场艇的装璜不仅限于各各色彩，还有材质。



▲这里是公演时供乐团演奏的乐队席，在舞台的正上方位置，希坦在游戏中可能在此移动。

## 小插曲：可口可乐的 CM 将出现!?

右图是正播放中的，以《FFⅨ》为内容的可口可乐CM。希丹在追魔法的王冠，这段电影的背景也是亚城。仔细看，不仅希丹，嘉莉特和比比都在场。街区环境也和《FFⅨ》设计相同。

**CM 的流程**

① 从可口可乐的瓶子上，王冠蹦飞，魔法王冠在亚城的上空飘来飘去。

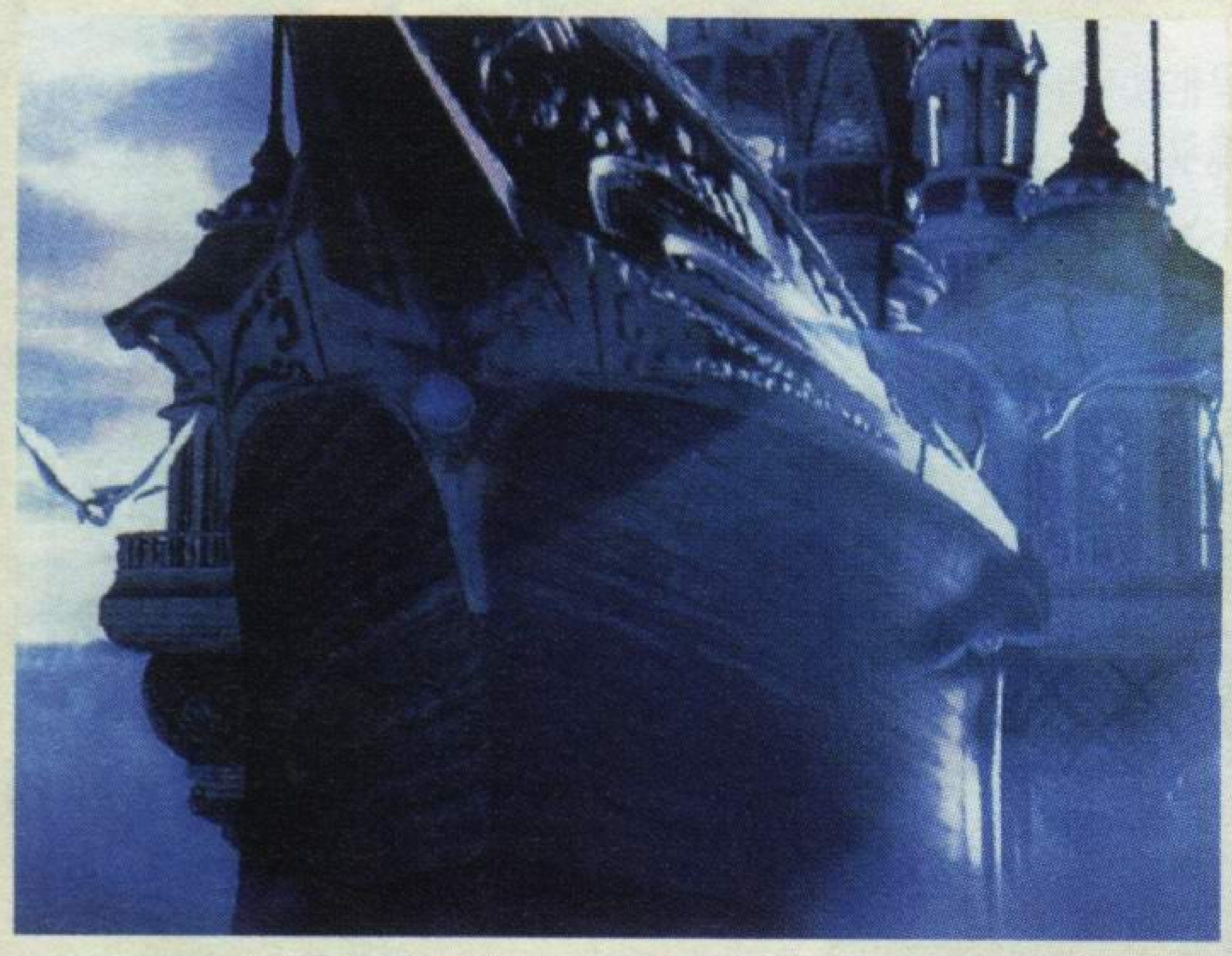
② 可口可乐的王冠用魔法把街上的士兵的铠甲都变了，还把在街上的人都变成了街头艺人。

③ 希丹，比比，嘉莉特为了抓住魔法王冠，不仅在地上追，还追到屋顶上。

④ 希丹他们抓住王冠的瞬间，王冠用魔法使广场上开始了盛大的嘉年华舞会。

# 检证！

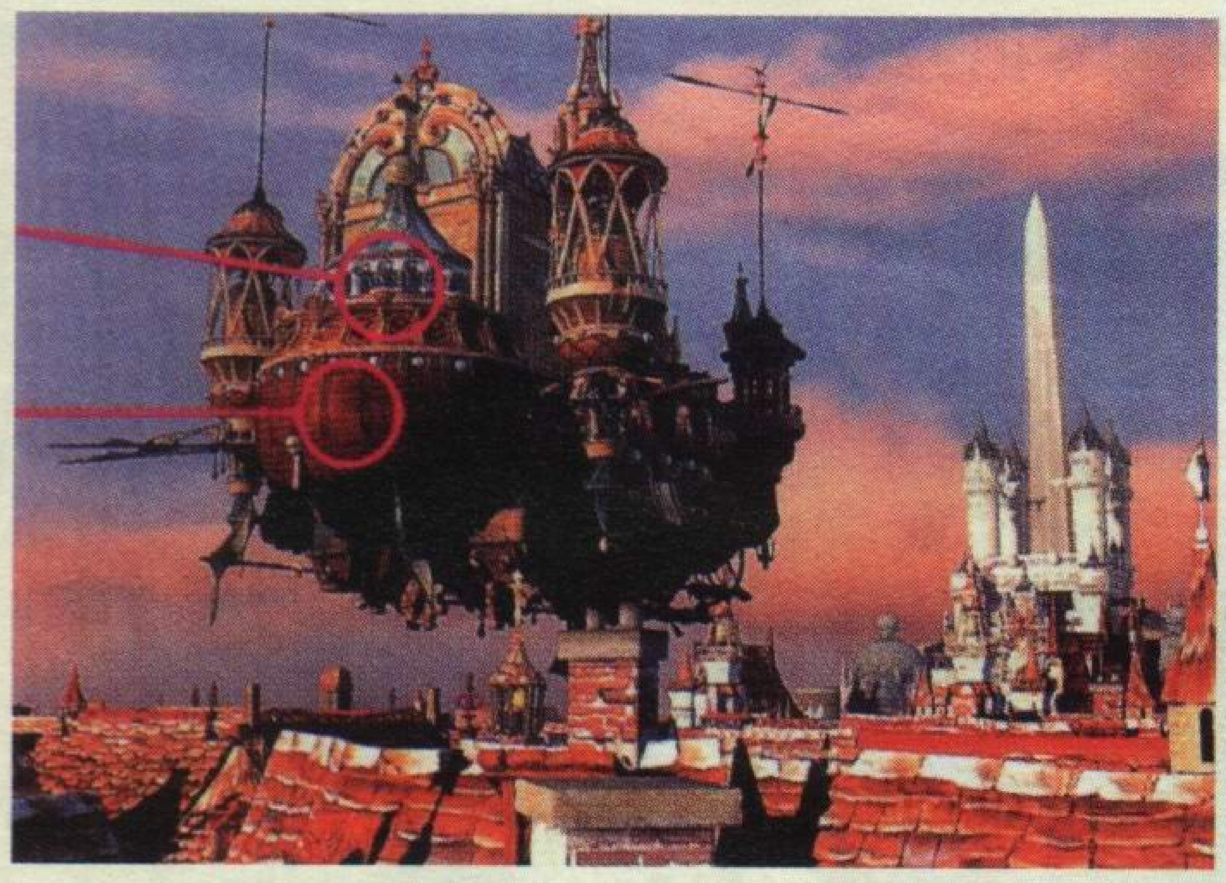
## 航行中的剧场艇



▲这是航行中的剧场艇正面写真。目前还不清楚剧场艇的舞台和进行方向的位置关系，但通过照片可看出舞台在剧场艇的后面。在城市上空上演剧目时，剧场艇向后推进，只有剧场部分与城接近。

剧场飞空艇基本上是供王候贵族享受的大型娱乐船。被挑选中的观众可在特设席上进行阅览，没钱的人就在房宅屋顶上眺望。亚城的人们每年都有这样一次盛会。

## 亚城上空



▲亚力克山德拉王国上空航行着剧场艇，坂口氏的访谈谈到故事拉开后的初幕就是剧场。这回通过设定资料可证明他没说错，目前这个状态可能是正准备公演而向城中后退……

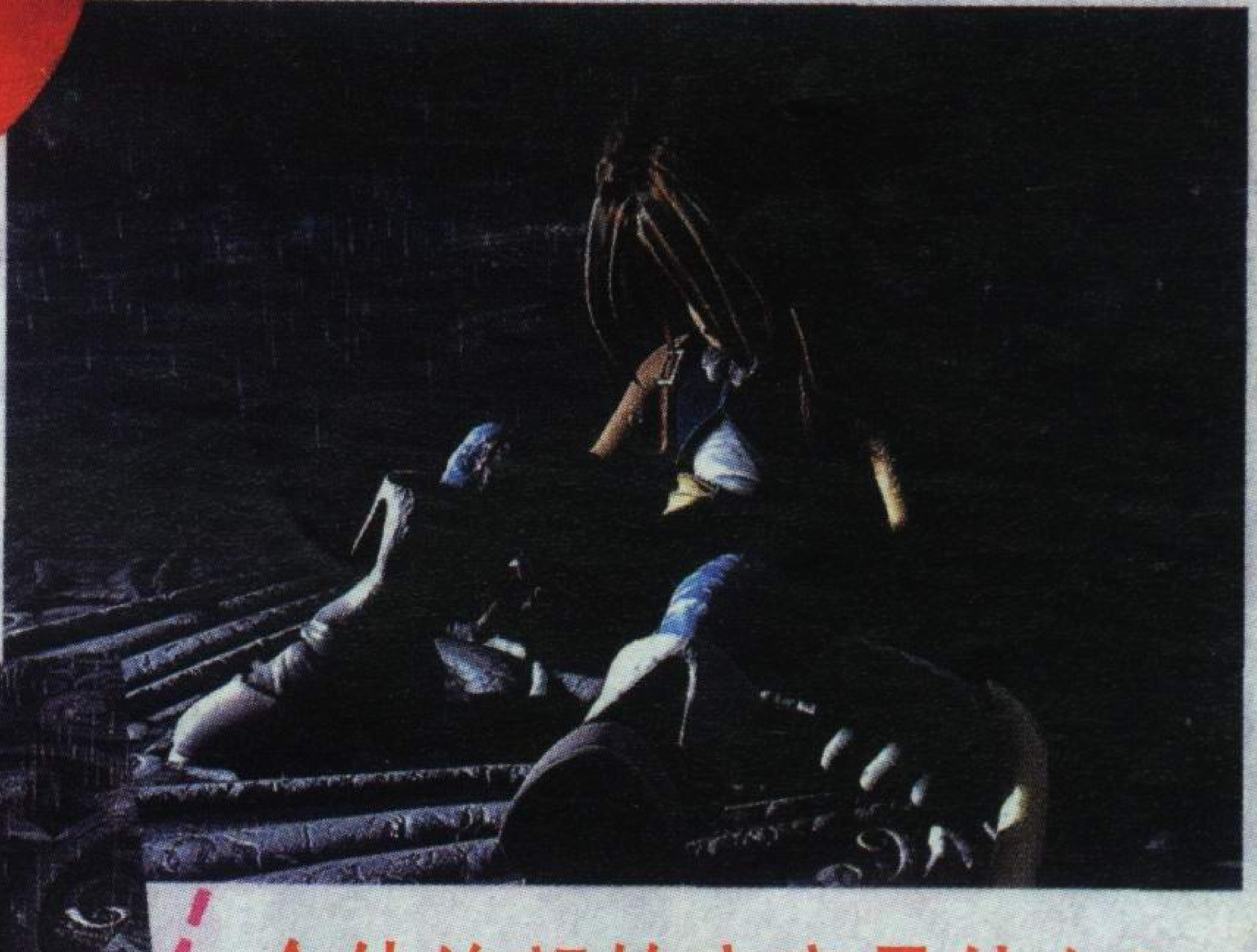
# 在飞空艇 舞台开启命运的剧幕

## 希丹的电影情节

公开希丹登场的两场电影镜头，这场面总让人觉得以此为背景的故事出了什么非常事件。上面是在荒野上独自前进的希丹，后面的飞空艇给人无限暇想。下面的照片里，希丹被雨淋打着，给人一种寂冷、失落的感觉。这场面和有比比的那张相似，两者之间有什么关系？

**好像心里决定了什么一样坚定前进的希丹**

作为强盗与乐天派，这里的希丹给大家的印象完全不同。在雨中垂头丧气的希丹究竟出了什么事？



**令他绝望的究竟是什么？**

# MOVIE 独特的表现 新的感受 大师级的制作水平

FINAL FANTASY IX™
ファイナルファンタジーIX

每次的最终幻想都是有着庞大的故事背景，这次的新作也不会例外，从目前厂商公布的资料来看，他们仿佛隐藏了绝大部分的故事背景，这与以前的资料公布非常不同。这次的故事背景难道说存在着极大的秘密吗？

◀奇特的写真，画面上的人物虽然我们已经有所了解，但莫古们的反应……

# 游戏中各人物的详细资料

随心所欲的少年强盗

## 希丹·德莱巴尔

**关键:以前偷盗为职业**
**喜欢女人**
**爱为同伴着想**

作为强盗，他的服装突出轻便。但为了讨女孩子欢心，胸部,手部,脚部都作了时髦处理。现在这会儿拿的武器还是一支单手短剑，这也是考虑到他的职业，以后大概以剑为主要武器。

天野彩图中的特征—长长的尾巴再现。

▼表面上女性向的希丹却有着必须遵守的“真男人”般的信条——“决定遵守的诺言就一定要遵守”。

▼“我……不行了……要死在这了……”这是他独自一人，倒在街上的镜头。对生的希望感到渺茫，对自己又缺乏自信，这可说是很有比比特点的片段。

掌握故事钥匙的少年

## 比·奥尔尼梯亚

**关键:黑魔道士**
**心灵软弱**
**寻找自己生存的证明**

戴着一个长长的帽子,同原画相同。他的表情仍是个谜。全身被服装包裹,手上也带着手套,身体和皮肤全无一点外露,只有发光的大眼睛是他的特征。服装也是黑魔道士系的,无铠的轻装。他没有拿黑魔道士所特有的魔杖,战斗时只使黑魔法作战吗?

熟练用剑的力量型战士

## 阿德尔巴特·斯代那

**关键:用剑战斗的骑士、宣誓对国王效忠、保护公主**

原画上给人留上精明能干的印象，CG上也很有武者的风骨,全身穿着铁制铠甲,手器是巨大的剑,大概要两只手一起用上才行。《FFⅨ》里哪位角色都没有装备盾牌，大概《FFⅨ》中没有这种装备概念。而斯代那那把要两只手拿的剑推测……

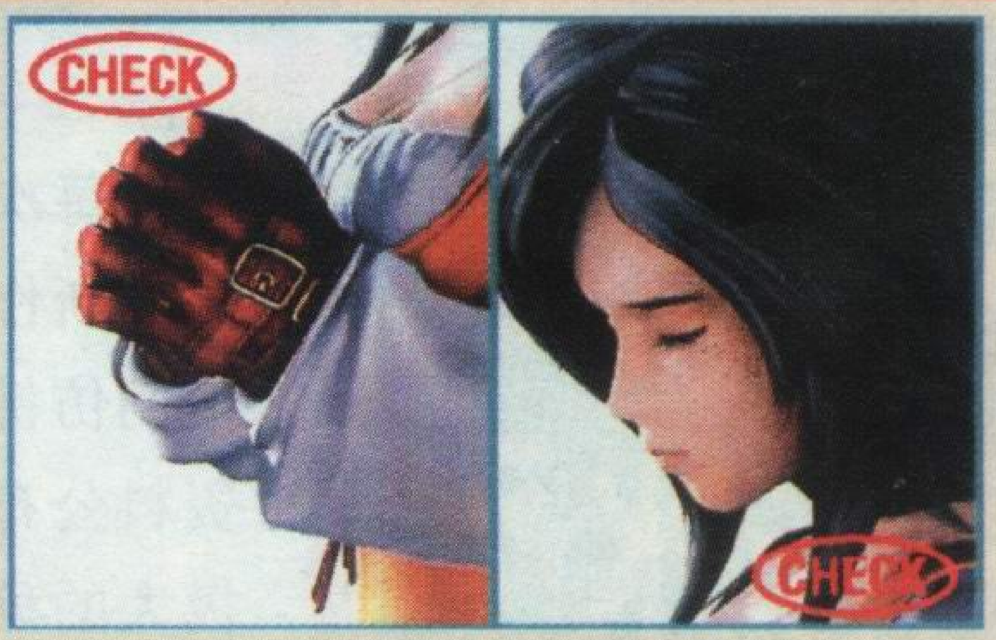
▼遵守骑士的宣誓，誓死守护着本国的公主，这就是这位33岁的王国中年骑士——斯代那。

▼每天面对枯燥而古板的宫庭生活庭，青春可爱的公主当然不能忍受，但是也不至于为此而逃出王国去进行危险的活动吧！

亚力克山德拉国公主

## 嘉莉特·德亚力克山罗丝17世

**关键:王国的公主、为每天平凡的生活而烦恼**




说是公主，不过穿着只是一般的华丽。在各种各样种族众多的角色中，斯代那和嘉莉特和“人类”的概念最接近。关于她的职业，特技，和战斗特长都不清楚。在原画和CG中她都拿着一把纤细的剑,装备品是手套。她或许可使用回复系的魔法。

▼因和希丹有共同哲学而有共鸣，两个人才聚在一起。这对于喜欢自由和孤独的撒拉门特来说，真是很辛苦。改变他的心也是主题吧！

拳 师

## 撒拉门特・克拉尔

关键：喜好自由和孤独
对团体行动很不喜欢

他是个用拳头战斗的人，所以手腕引人注目的粗大。如外型所示，他在游戏中也是空手战斗，职业大概是武斗家。服装和身体都很轻盈，讨厌无用的东西。表情也非常酷，一头真红的头发锐直伸开，胡子也是他的特征。

▲看台词她似乎有看风水的本事，很有可能作为风水师登场，也许还持有其它特殊能力。

性格文静有像鸟一样的强有力又纤细的脚爪。看照片她手中的枪很细长、身上似乎没有穿什么防具。她的性格并不是积极喜战，身上也可能有什么特殊魔法能力。从上方照片看她活像个风水师。

总对自己感到厌恶和为纠缠烦恼

## 芙莱娜・克来森特

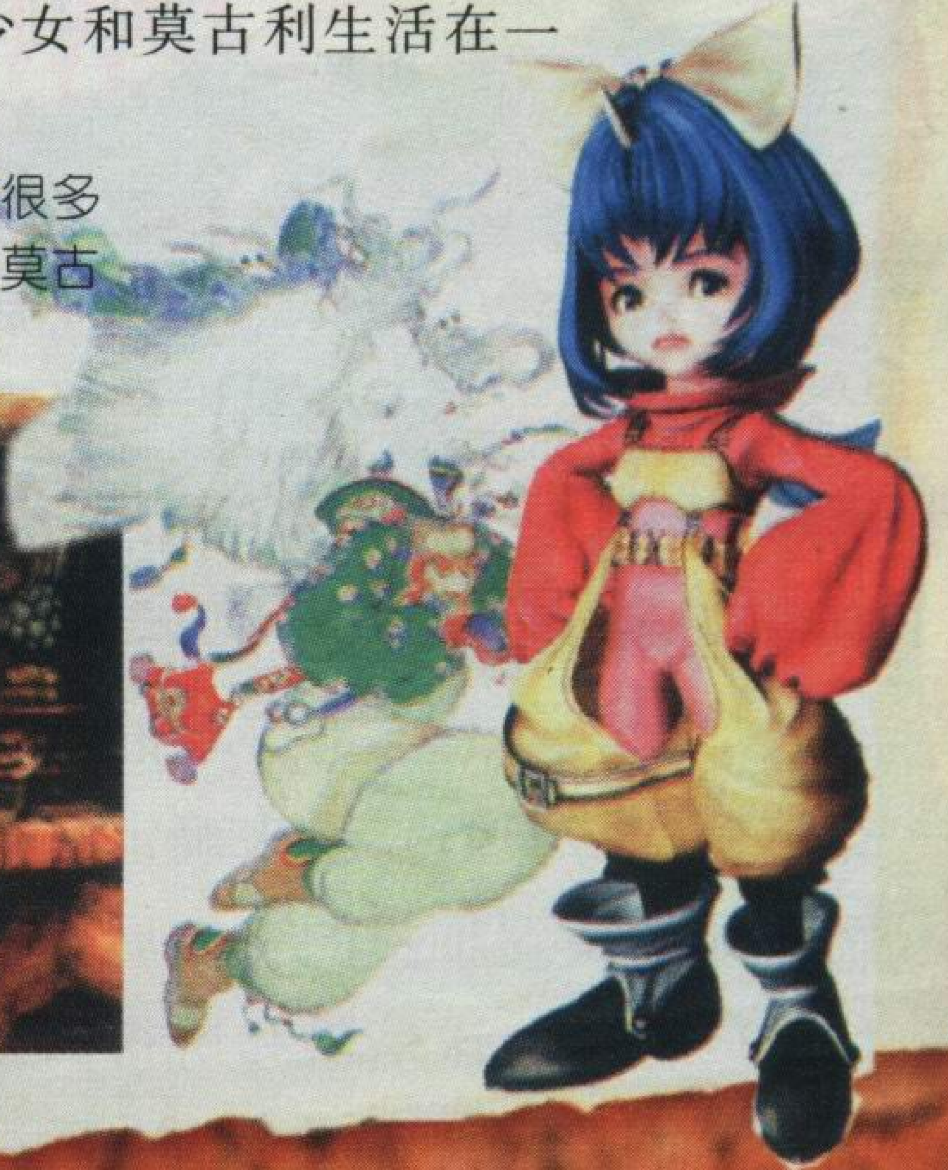
关键：装备长枪

## 艾格・卡尔奥尔

关键：为孤独感而烦恼
寻找能忍耐孤独，给自己支持的人　好嘴上逞强的性格

主要八名角色中身材最小的一个女孩，看样子在战斗中是不使用身体战斗。虽然原画上看不出来，但在 CG 中可看出她的特征是头上长角，武器和防具都没有装备。在右侧照片中这位孤独柔弱的少女和莫古利生活在一起，大概她具有召唤能力。

▼艾格一向一个人生活，只有很多的莫古陪伴着她。在战斗中，莫古是否也能作为召唤兽出现呢？



▼照片中谈到的也是有关吃的，不过这作为克依娜个人的强大特殊能力，或许也能把敌人吃掉，我们期待精彩情节。

活着就知道吃的角色

## 克依娜・库恩

关键：喜欢吃、活着为了吃
以吃为乐趣

原画上看上去好像滑稽丑角，但在 CG 里却带着厨师的帽子，还围着围裙，完全一副厨师的样子。不过克依娜的专长是吃，除了为吃生存以外，他的其它资料都未公开。这副模样作战很让人不安，吃莫非也是战斗中能使用的一种战斗能力？

# 人类 鸟人 堂堂登场 怪兽 精灵

FINAL FANTASY IX
ファイナルファンタジーIX

FINAL FANTASY IX

ファイナルファンタジーIX

# 最新情报 莫古的信使

莫古们用交换信件在世界上形成了巨大的网络，这可以判明有新系统的存在，给莫古们跑腿的就是玩家。信可以在有莫古的地方得到后送至规定点，详细系统可参考下方图解和右侧连续照真，如果网络规模广阔，那回报也很值得期待。

**QUESTION** 展开 MOG NET 后，物品和情报就会入手？

“当然了！总会有好事的！！”(史克感尔宣传担当)，看来确定有所奖励，此如找到难找的莫古后会得到稀有的物品。送信量和所得回报成正比，而且展开“莫古网络”后可以得到很多情报，这一点更重要。

スティルツキン
「時々、手紙を出すからよ、
心配はしないでくれ

①莫古的斯迪尔兹金外出旅行，分别时对另一只也外出的莫古库波说：“我会写信。”由此，莫古之间就开始了书信来往。这世界上不仅有2只，还有很多莫古居住。它们中的多数都有与远方的同伴有书信来往。

クポ
「どこかのモーグリに手紙を渡したり、
どこかのモーグリから手紙を受け取ったり
することができるシステムなのクポッ!!

②听库波讲关于通信的事。它会给你详细说明。从哪里的莫古可以拿到信，又把信交给哪里的莫古……

クポ
「だから、手紙の配達を
お願いしたいのクポッ!

③库波拜托希丹和比比他们，也就是玩家开始送信后，为了达到 MOG NET 的成功，就快点送吧，那之后库波会对你说它想要雪特。这时可以开始在世界上寻找雪特的快乐旅行。没有特别的限制时间，在冒险的空闲时间里去作这些事吧。

④拿到信后，画面下方会告诉你把信送给谁。表示栏清晰地写着“MOG NET”。当然可以从库波，也可以从别的莫古利那里拿到信。如果出色地完成了任务，那么物品和情报入手的可能性就很高了。网络展开后，全世界的情报都可得手，“MOG NET”这个名字把世界联结在一起，信的内容大概是有关地域文化和城市发展的。

MOG NET
クポから、シエテへの手紙を預かっています

## 新敌人的存在&比比的魔法

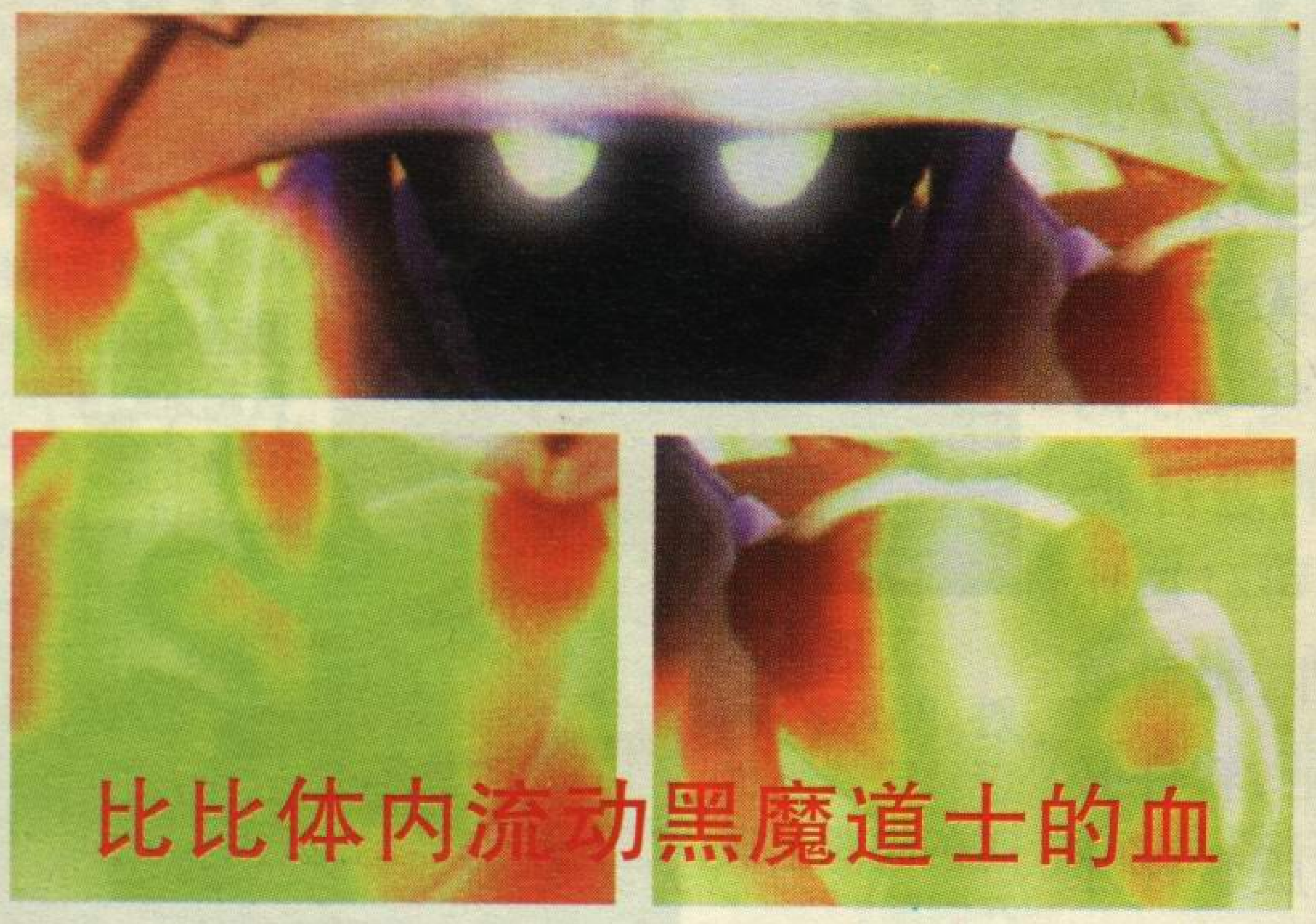
这回新公开两个电影情节。左侧照片可看到有黑色翅膀的神秘人物挺立在飞空艇的前方，看来只会是希丹他们的敌人了。而右侧照片是比比发动火系魔法的照片。照片彻底表现出魔法的效果。看这样子好像是比比面临危机的情况下第一次使出了魔法。

## 围绕黑魔道士的数个迷团

为故事增彩的8个同伴,令人期待的冒险。本次最后详细介绍的是两个给人深刻印象的画面,一个是张开双臂唱着攻击魔法的黑魔道士——比比。对自己的存在抱有疑问,弱小的身躯孕含惊人的力量。另一个是注目前方飞艇的带有双翅的人物,咋一看好像是黑魔道士,他倒底是什么人呢?“黑魔道士”可以说是“Ⅸ”中的一个关键性人物,根据这些照片分析他们的真面目吧。

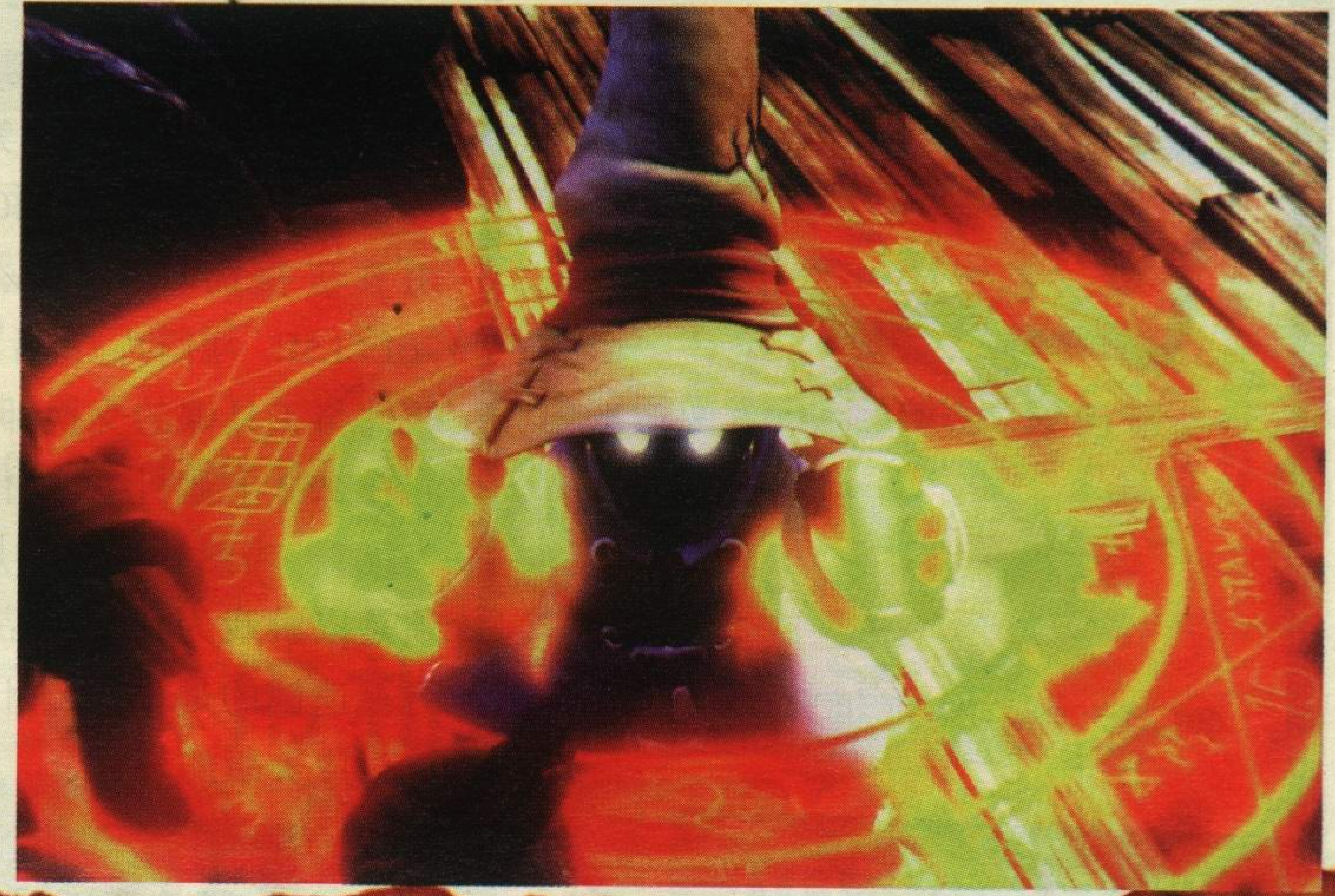
### 带翼的谜之黑魔道士

面向前方飞艇,双翼仍处于展开状态的谜之人物,从帽子和蓝色服装判断是黑魔道士,而且从成人的背部判断也不应该是比比。与其说他的背上生有翅膀,那更像是装饰品。



### 比比体内流动黑魔道士的血

乘坐飞艇时被袭击的样子,比比在破损零乱的甲板应战的情形。形象弱小的比比令人吃惊呈现强劲的姿态,在人体内产生了什么变化!?



### mog

纯白色长满绒毛的草食性妖精,喜欢森林和洞穴,性格明朗,但不喜活动,他们通过头部的天线以传心术互通消息,但在“Ⅸ”的世界上有远距离而不可能感应到的地区,这时他们选择写信。

己方人物中主要主角之一的艾格与大多数的莫古们关系十分好,在游戏时也许会收到莫古给她的信!?……

在游戏中难道说会有许多的隐藏情报需要通过莫古的来信才能发现?这与前面公布的资料有一小部分的冲突,既然能通过送信来得到新情报,那么莫古们还会给我们来信吗?

### 愉快的不只是邮递员生活

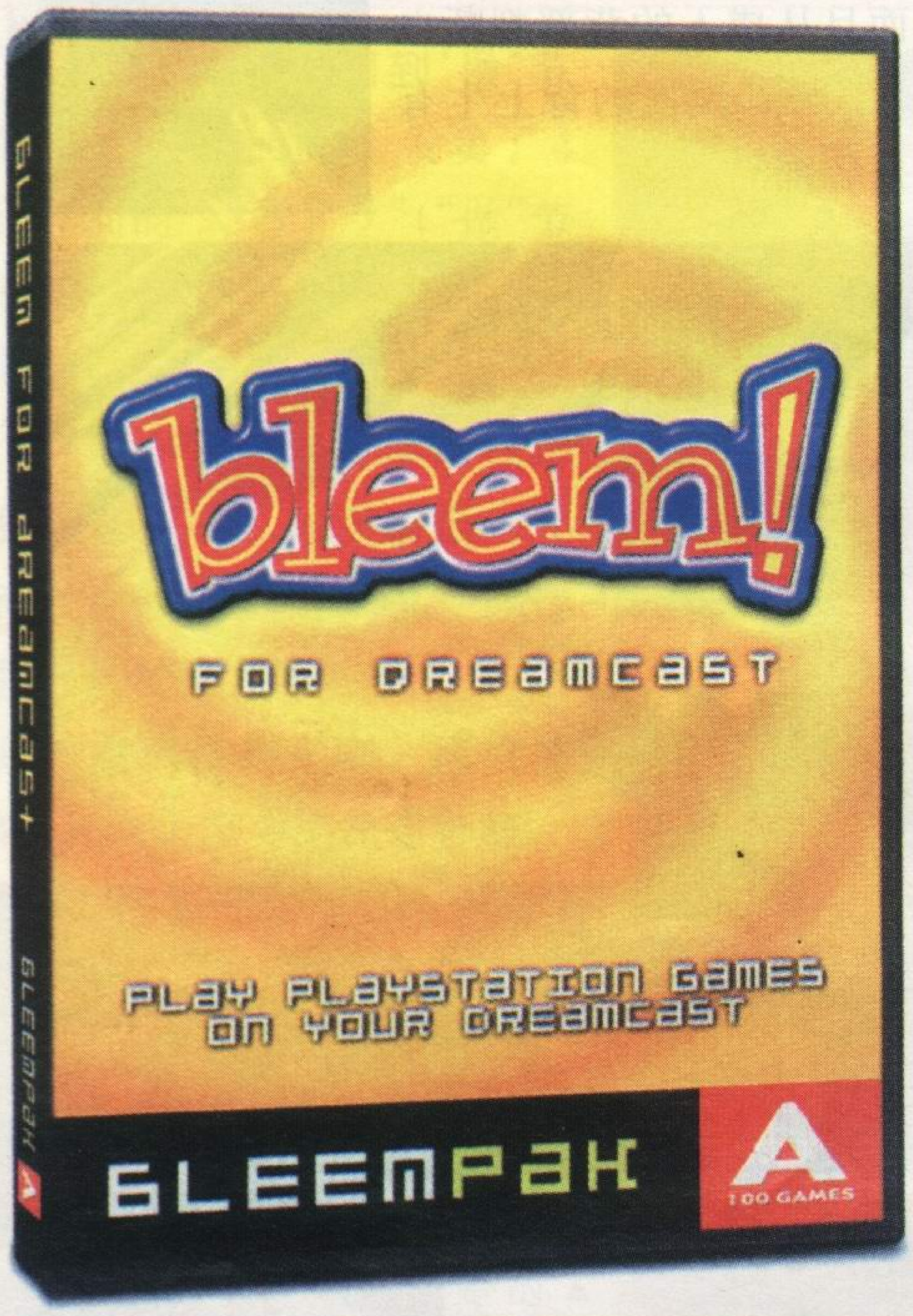
从前面的介绍来看,作为专门为莫古送信的邮递员仿佛是除了主要流程攻略外主人公的工作,在这里带着疑问咨询了制作人员,得到的回答是这样的:“愉快的不只是邮递员生活,还有许多非常有趣的事情等着大家去进行,不过在这里或者说这个时候,我们只能公布有关邮递员的情报。”

# 黑魔道士回归是善

# bleem!

ブリーム フォー ドリームキャスト

# 跨跃游戏平台的壮举!




## 比 PS2 的模拟器还要好?
## "BLEEM! FOR BEAMCAST"

在 DC 上也可以运行 PS 的软件,而且画质更加优美。这就是"BLEEM! FOR DREAMCAST!"使用方法很简单。首先使 DC 的"BLEEM!"启动,之后再进行 PS 软件与工具碟的交换即可。这比起在 PS2 上运行 PS 软件,画质更为优美。当然要注意的是,软件必须是以游戏为目的制品版软件才行。遗憾的是现在公开发卖的只能对应美版的软件。

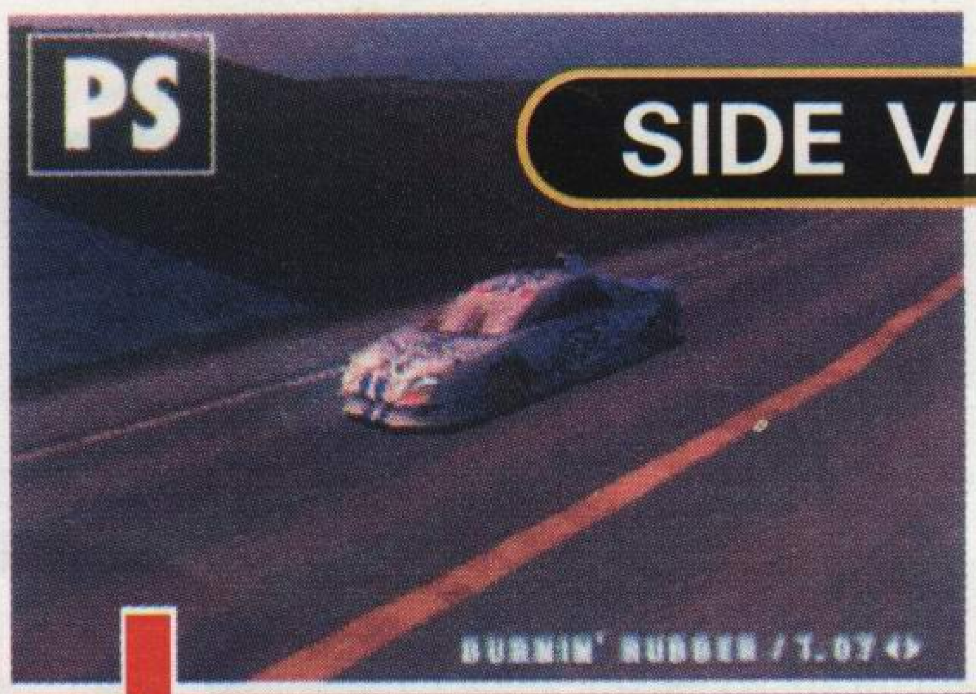
PS 画面

这是通常所见的画面,现在看起来似乎有了一些不足。

这是 PS2 对 PS1 的补正,更清晰优美的映像呈现在眼前。

PS2 画面(补正)

## SIDE VIEW 这个画面




这是启动"BLEEM"的 PS 软件件的"R4"的画面。数以倍计的解析度,每一部分都看的很清楚。真是个令人吃惊的性能。

## 在专用附加器上可装配 PS 手柄

PS 的手柄与 DC 的手柄,在选择键的有无,LR 键的数量上,存在着差异。DC 当然也不能用来 PS 的记忆卡因此,BLEEM 公司针对此,特别开发了一种附加器,只要把它装在 DC 和手柄之间,这样就可以使用 PS 的手柄了。而且,还在附加器上设计了 VM 的插口。安全问题也有保障,但是还没有涉及到 POCKET-STATION。

bleem cast for PS 手柄!

# "BLEEM!"谜一样的工艺

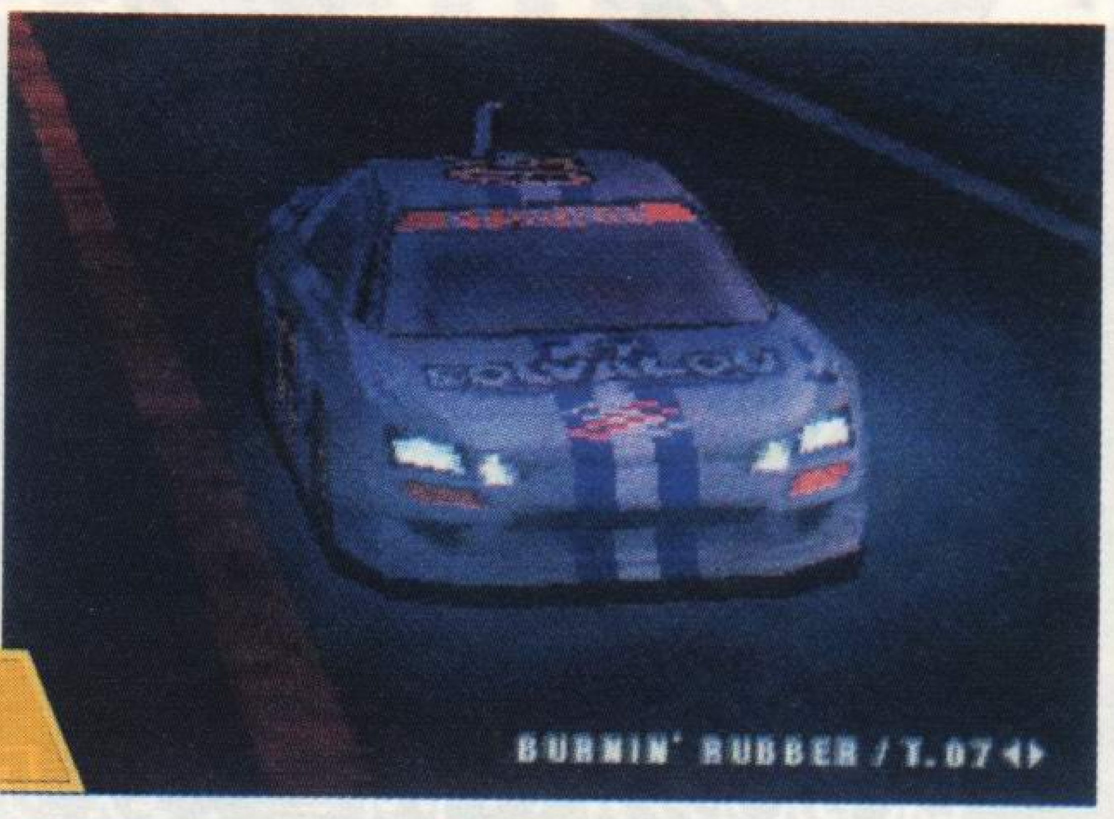
首先是解晰度问题，PS是370×240 DOT，"BLEEM"是640×480 DOT，是原解晰度的2倍(面积是4倍)，顺便提一下，要为PS2补正这种事很容易完成，但要想使解晰度上升，就不那么容易了。其次是那些PS没有而DC特有的东西了。还要使这些特征符合PS软件的性能，这一切都是为了使PS软件能在DC环境下运行。而且对于同社来说，处理速度还要在与DC相同的基础上有所提高。

## FRONT

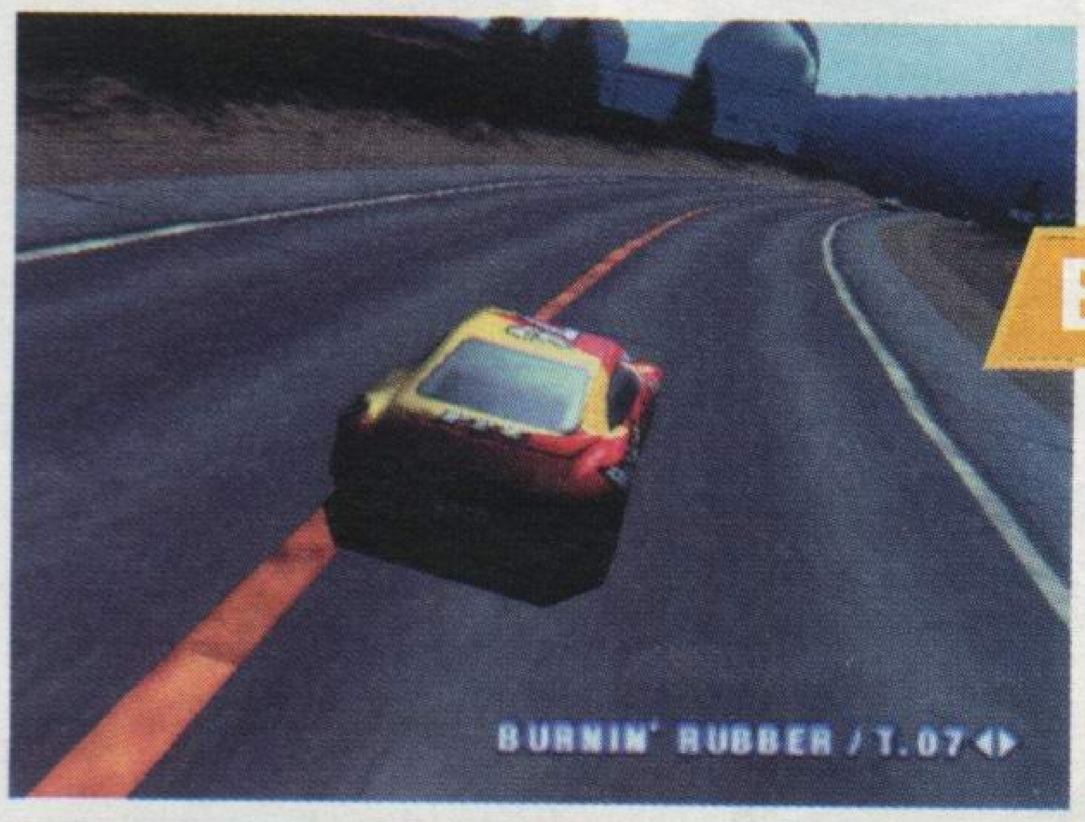
Bleem! for Dreamcast

首先从前方比较，车体的颜色，路面，解晰度明显很高，画面表现也很漂亮。

Playstation



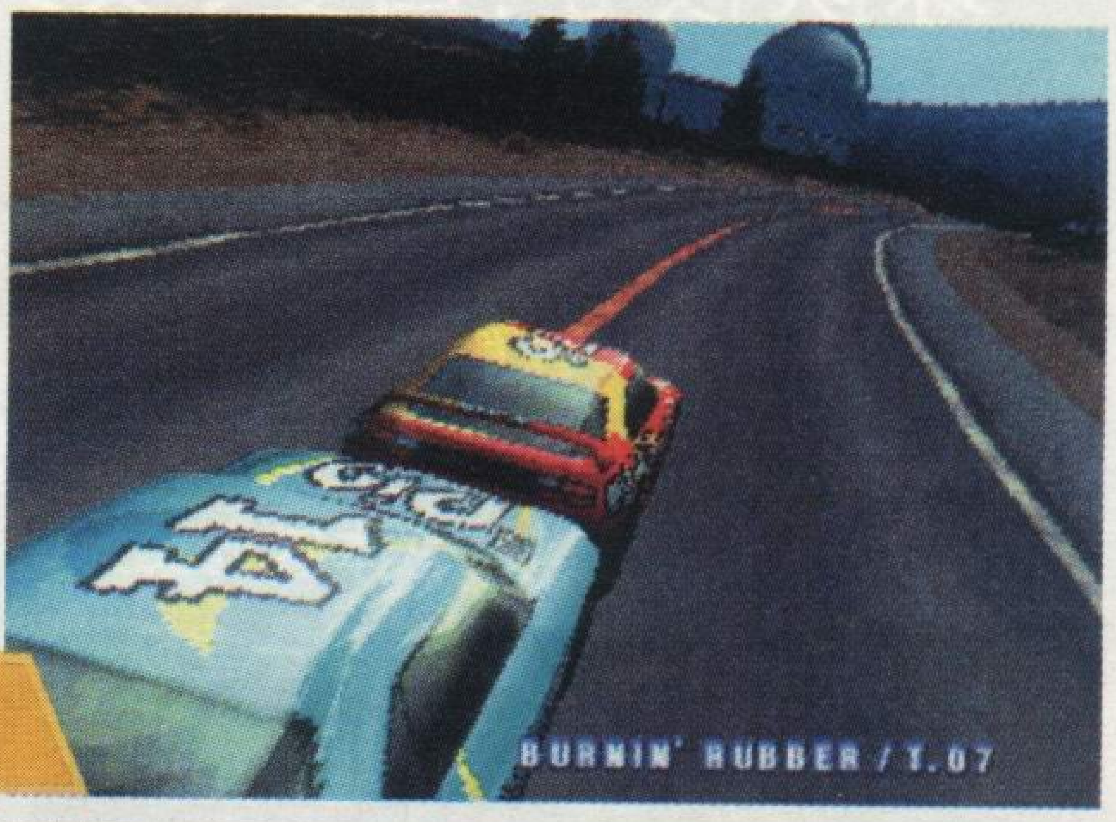

## REAR



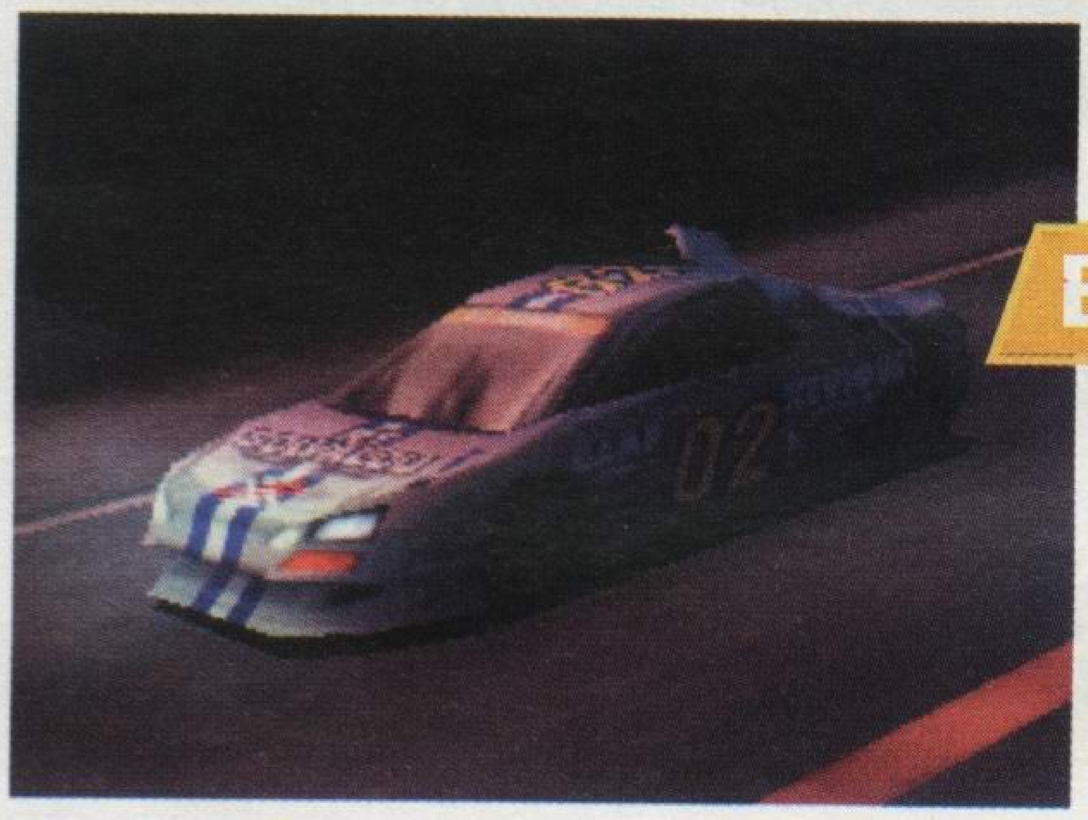

Bleem! for Dreamcast

不仅是车体、路面、背景也很引人注目，这又是一点不同。远景都很分明，路边的树木一棵一棵的也很清楚。

Playstation



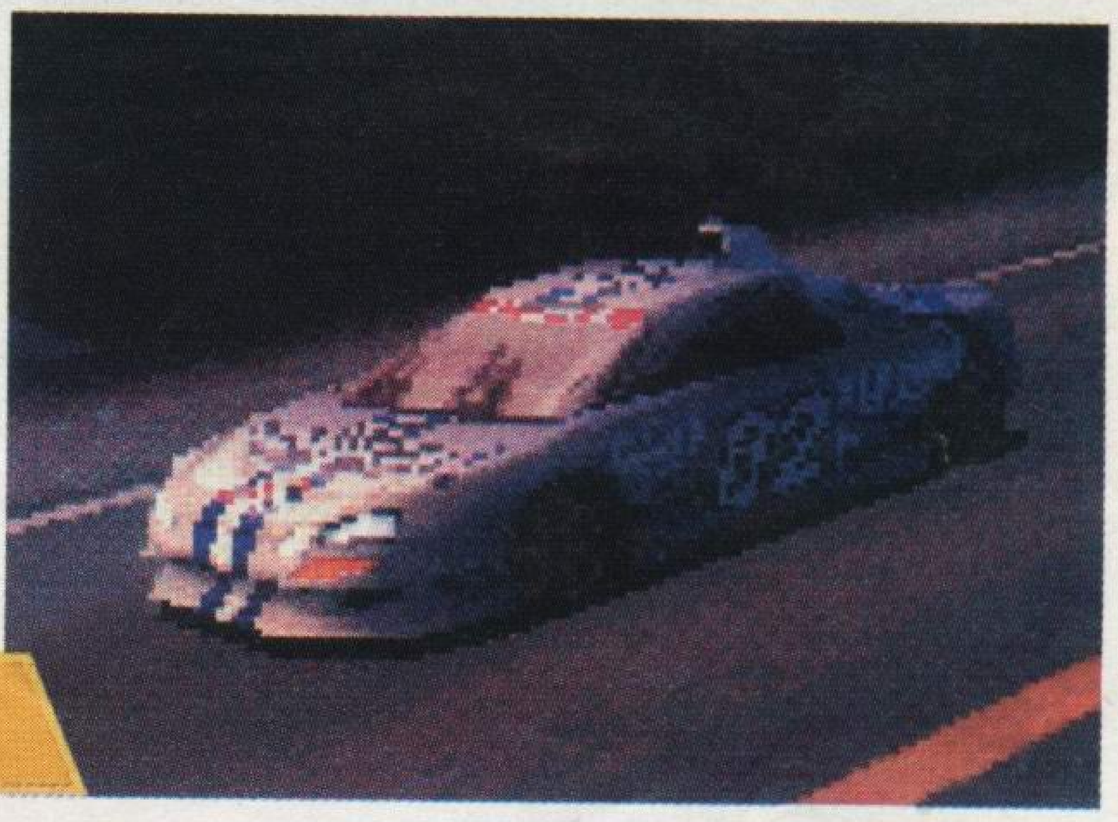

## DETAIL



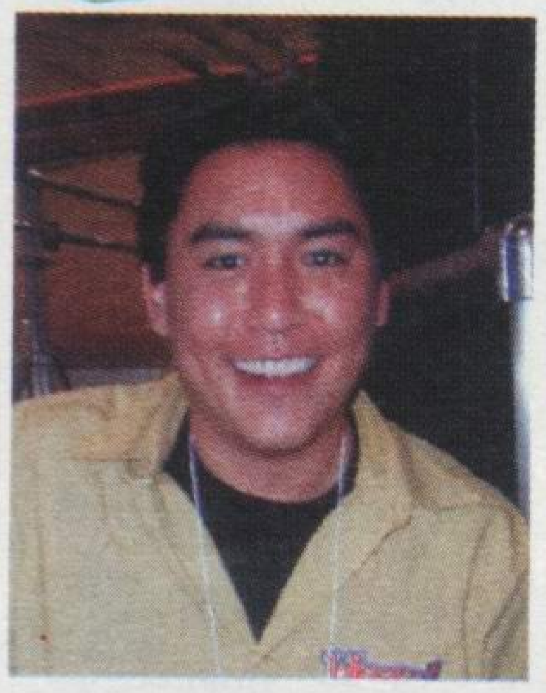
Bleem! for Dreamcast

画面效果最好的当属这个，轮胎的转动很引人注意，连BRAKE CALIPER也表现的很清楚。

Playstation



## 对BLEEM社长的突击采访



Q:发卖日定于哪一天?

DAVID：在美国，大约在6月中旬到下旬预定要发卖100个游戏。之后，再选4种游戏各100个，共计400个，价格予定为19.99美元。

Q：为什么要以这种方式发卖呢?

DAVID：实际上。因为每次发卖软件中，总会有几个铺助的游戏，，没什么太大作用，这次以这种分类的形式发卖，可以保证100%的利用率。

Q:何时在日本上市?

DAVID：根据软件的性质，想选择秋叶原中的一部分店，无论如何是一定会在日本发卖的。

Q：和SEGA的契约如何了?

DAVID：完全没有进展

Q：刚才您似乎和入交社长谈的很投机呀?

DAVID：是呀，他称赞我们做的很好呀。实际上SQUARE，的铃木社长也在，他还开玩笑说"如果能用在FFⅨ中的话，我们SQUARE、SEGA都会很高兴的。"

Q：谢谢您，我们期待着在日本的发卖。

这是PS2对PS1的补正，更清晰优美的映像

3位社长在开心地交谈。

## SEGA入交社长看"BLEEM"

每一个游戏中都有一个仿真器，这似乎与HACKER差不多。看到这个映像时，我非常吃惊，DC也可以变得如此优美。(笑)它决不比PS2逊色。他们从PC、PS仿真器中解放出来，感觉与平台无异，而且是高级的平台。开发了一种游戏后，如能利用类似的方法在各种舞台上运行，这才是这个时代的象征。

"这个似乎没有被DC认可。"当把这个告诉BLEEM的社长时，他便说"这不是GD－ROM，而是CD－ROM呀"不能因为这不是我们的许可商品，就放手不干呀(笑)这对SEGA是否有利?啊—很难说呀。我们当然希望DC畅销。但是，这样也许会使SEGA的销售额下降，真是有千丝万缕的联系呀。社长们之间说的，"合作发卖FFⅨ"这都是玩笑啦。

SEGA的社长入交昭一郎先生。

# 当今热点

DANGJINRE

## 英格兰（ENGLAND）

### 攻8防7力8速8技7、基本阵型4－4－2B

### 球队核心：西曼、坎贝尔、贝克汉姆、欧文、科尔

球队介绍：传统的强队英格兰，由于英超联赛的影响力，以及拥有欧文、贝克汉姆这样偶像兼实力派的队员，一直是许多人非常喜欢的球队。

在实况足球4（以下简称WE4）中，英格兰仍然保留了比较综合的实力，但总体感觉实力比实况足球3（以下简称WE3）中有了下降。首先是一些队员的能力，比如希勒、麦克马拉曼这样的球员，由于速度和冲击力不强，实战作用大减；英格兰的主要杀手欧文，由于WE4强调身体强度，所以也在实战中威力大减，如果是背对着防守队员拿球，那么十有八九球会被防守方利用身体挤掉（对手是日本这样的球队除外）。而且WE4的过人比较困难，也影响了欧文的威力。此外，像加里．内维尔、勒索克斯这样的球员能力也都设计的比较差，给人感觉英格兰的主力和替补水平相差较远，一旦主力状态不好就将面临没有好球员使用的窘境。

当然英格兰队也有一些不错的球员，比如贝克汉姆，他的定位球比以前增强了很多，在前场40M之内都可以给对方球门造成威胁，远射和传球也比较精准；西曼是一个比较可以信赖的门将，虽然像真实中一样会犯一些低级错误（比如传球都会脱手），但总的来讲还比较出色，尤其是对付对方的单刀球表现稳健；后卫坎贝尔身体强壮度9，防守8，是WE4最出色的防守球员之一；前锋的科尔可以替代希勒的位置，爆发力强速度快射门狠，可以和欧文搭档组成较为锐利的锋线。

由球队的整体战术来看，在进攻方面，英格兰默认的战术是边路的进攻，但是在WE4中由于英格兰的中前场球员不是很高，身体也不壮，争抢高球比较吃亏，而且很多球员的传球能力也很弱，容易传不到位。除了欧文、贝克汉姆、科尔以外，其他球员的技术都比较粗糙，以个人能力拉开对方防线的机会也不是很多。实战中的英格兰，应该以整体配合为主，多用2－1配合和过顶传球，利用欧文的速度、科尔的力量和贝克汉姆的定位球来打击对方。

在防守方面，英格兰的防守队员速度普遍都较慢，而且有一个特点就是喜欢压上，给对方打身后的可乘之机，所以应该在设置队员行动时都设为向后，同时面对不同的对手，后卫的类型也可以变化，如果对方前场比较高大，那么亚当斯、费迪南德这样的高大后卫是不能少的；如果对方速度较快，那么勒．索克斯和内维尔兄弟可以选择上场，但后方核心西曼－坎贝尔是不能动摇的。此外，英格兰防守的队形也不是非常紧密，和克罗地亚、法国这样的球队相比差了不少，需要控制者不停的观察场上形势及时做出应变。

总的来说，英格兰队算是一只一流与二流之间的队伍，整体实力不是很强，但是如果使用得当，还是可以发挥一定的威力的，好歹三条线上都有领军人物，特别是欧文的速度和贝克汉姆的任意球，可以说是英格兰制胜的法宝。贝克汉姆的任意球脚法可以说是WE4中最好的，只要力度差不多就可以得分，如果喜欢使用英格兰队，一定要多练练任意球功夫，不但得分，也可以给对手造成巨大的心理压力。

**英格兰队主力阵容：3－5－2B**

GK：西曼　DF：亚当斯或内维尔、坎贝尔、费迪南德

MF：因斯（DMC）、安德顿或雷德克纳浦（DMC）、贝克汉姆（AM）、勒．索克斯或麦克马纳曼（AML）、斯科尔斯（AMR）

FW：欧文、科尔或希勒

文／孙谦

# 荷兰！控球的无冕之王！

做为荷兰队，提倡的是全攻全守的打法，因此我们要在现有球员的阵型上下攻夫，我研究荷兰队的打法，发现从比赛的表现来看，整体的意识（也就是说跑位意识）是最好，身体条件也不差，全攻全守的阵型比较适合。而传统的荷兰队是配备了三个前锋的：两个 WG（边锋），一个 CF（中锋），四个中场：一个 DF（防守型后腰），两个 SH（左，右的边前卫），比较偏重于进攻的。

也就是说 3－4－3A 是全攻全守阵型中偏重于进攻的那一种，也符合 HOOLAND 的特点。就整个阵型而言，DH 那个位置是关键，因为只有一个 DH 和三个 DF，防守上人数不够，因此要对 3－4－3A 的阵型作如下调整：

（1）将 3 个后卫中间的 DF 设为 SW（清道夫），防守意识为 COVORING（补位），另外两名 DF 的意识也设为补位，利用互相的补位来减少空档。

（2）将除中间 SW 外的两个 DF 位置前移，加强对 DH 的协防，另外一定要将战术设有 ZONEPRESS 和 OHSIDTRAP（围抢造越位），然后选 NORMAL 交给电脑实施（手控时机不好掌握）。

（3）将中场四个队员位置略为整体后移，一边的 SH 要离 DH 近点好偏于补位，另一边 SH 就协同 OH 一起控制中场和参予进攻了。

（4）将前锋线上的 CF（一是高中锋）尽量回撤，作用是与 OH 相接应和头球摆渡给两个 WG，速度快的那个 WG 可以略为后撤接应 OH 和 CF 的传球后再突破，另一个边锋就放在对方禁区里吧！

做以上工作的目的是优化 3－4－3A 的防守，具有很大的冒险性，对于整体协防不好，控球能力不好的同志们是不提倡的。特别是三卫和造越位战术，风险极大，但一旦用好，是瓦解对方的法宝！

从人选上来看，三后卫的 SW 中只有 STAM 和 BOGARDE 胜任，这个位置的人选是位置感（防守能力 DEFENSE）和身高好的人，而荷兰的后除了这二个以外都不高，就只有选他们了，STAM 是正选；两个边后卫对位置感和左，右脚及速度的要求很高，试着在右路安排各右的队员（REIZIGER 和 OOIJER），左路安排左脚队员（F。DE BOER 和 COcU）吧！记住，一定要让他们协防补位啊！

然后是后腰，DH 的担当者当任不让是体力，跑动，脚头俱佳的 SEEDORF 和 DAVIDS 了，这个位置非常关键，进可攻，退可守，对体力和速度要求极高，而且这二人的攻防能力都比较平均，是这一位置的主要人选．

对于两个 SH 来说，速度和传球比较重要，ZEDEN 具有优秀的攻击意识和速度，传球，另一个位置不妨选 WG 出身的 OVERMAS 来客串或者叫 SEEDORF 和 DAVIDS 中不是 DH 的一个担当；解决了 SH 问题后，OH 的人选当然是队员核心 R。DE BOER 了，或者由 DAVIDS 也可以，重要的是技术和传球精度。

三前锋中 CF 人选是 BERGKAMP 特点是有身高，能传能射，其它的两个位置对突破和射门要求高些，就由其它前锋去争吧！

这个阵型最讲究的是整体，其实三条线的中间队员都是核心，如果好好联串起来，对于 3－4－3 的阵型有很大的帮助。我在这个阵型中讲究的是”多传球，少带球，”尽量靠传球来撕开空档，跑动不必太多，下底传中偶尔为之可。该阵的精髓之处我感觉是：

进攻时在对方围抢之前将球转移走，尽量不让对手碰到球，然后在不断的传接球中找空档射门；防守时卡球路线保持位置，不让对方有很好的机会传身后

以前一直以为只有实况 3 里才有如此不停传球撕开空档的场面，想不到实况 4 里也有，不过队员位置的掌握和对控制的掌握要难一点了，大家不防试一下！

文／aleale

# 任意球的心得

发任意球的技术一般归为三类．前两类是要越过人墙的，而第三类则为直接轰门。

第一类为按住下点两下射门键，把球挑过人墙，有一点向左拉，按键的力量为 1/4 左右，到 1/2 左右。你可以根据与球门的距离调整力度．这种方法是把握最大的一种，23，4 米的话基本都能发进。

如果球员的能力高一点（主要是 CURVE）当然更好，但是低也可以进（命中率就........）近距离的任意球应该说这种方法是首选．这种方法的缺点在于球速比较慢，距离远了的话就很容易被守门员扑救。

第二种方法和第一种基本相似，也是按两下射门，射门的角度差不多，按射门键大概是 2/5，1/2 的样子吧，1/6，1/2 也可以．区别在于不按下键，靠球员的技术射门．射的时候可以按住 X 键给球加入旋转（第一种方法中也可以）．这种方法要求球员的 CURVE 较高。射门力量也有很大影响。同等曲线度情况下，力量大得太容易打高，但距离很远的话，力量小的较易被扑出。

这种方法的优点在于适用的距离范围大 20 米－35 以上都可以（25－32 米最容易近），守门员不易补救．缺点就是要求球员能力，要求按键的手感，容易打飞和不过人墙。第三种就是 BATIGOAL 一类的，对着没有人墙的一方门柱用力量轰门，要求射门力量 9 的那几个，按键力量为 3/5 以内（根据距离调整），20 米到 35 米有效（主要看人墙边有没有角度）．如果你有兴趣，不妨试验试验，虽然命中率不太稳定，但进了的话是很爽的事。（我 35 米外用 Mboma 进过乌克兰一球，爽呀！！）

以上是本人总结的经验，供大家研究，谢谢支持．

# 梦幻骑士系列周边

2000日元

■电话卡

■折叠镜框

15000日元

■ZIPPO

10000日元

■钱夹

2500日元

1600日元

■限定版海报

4800日元

■精美人物卡片

■枕头

3900日元

■套装电话卡

2000日元

2300日元

■钥匙链

■茶杯

1200日元

■限定版挂布

2800日元

GROWLANSER

グローランサー

The time may put us apart,I know that I will find you with faith,
I don't believe in destiny but I knew you were the one when our eyes met...
Defied your Fate

# 精美周边欣赏

周边欣赏一直是读者们非常喜欢的栏目，这里目前刊登的是日本游戏的各种周边，由此我们可以看到在日本游戏周边也是业界软件公司创收的很好的方法。

在这一栏目中刊登周边的价钱，这并不代表本刊出售周边，只是为了让朋友们了解一下这个周边在日本的具体价格。

对于这个栏目，还有什么好的意见和看法可以通知我们。

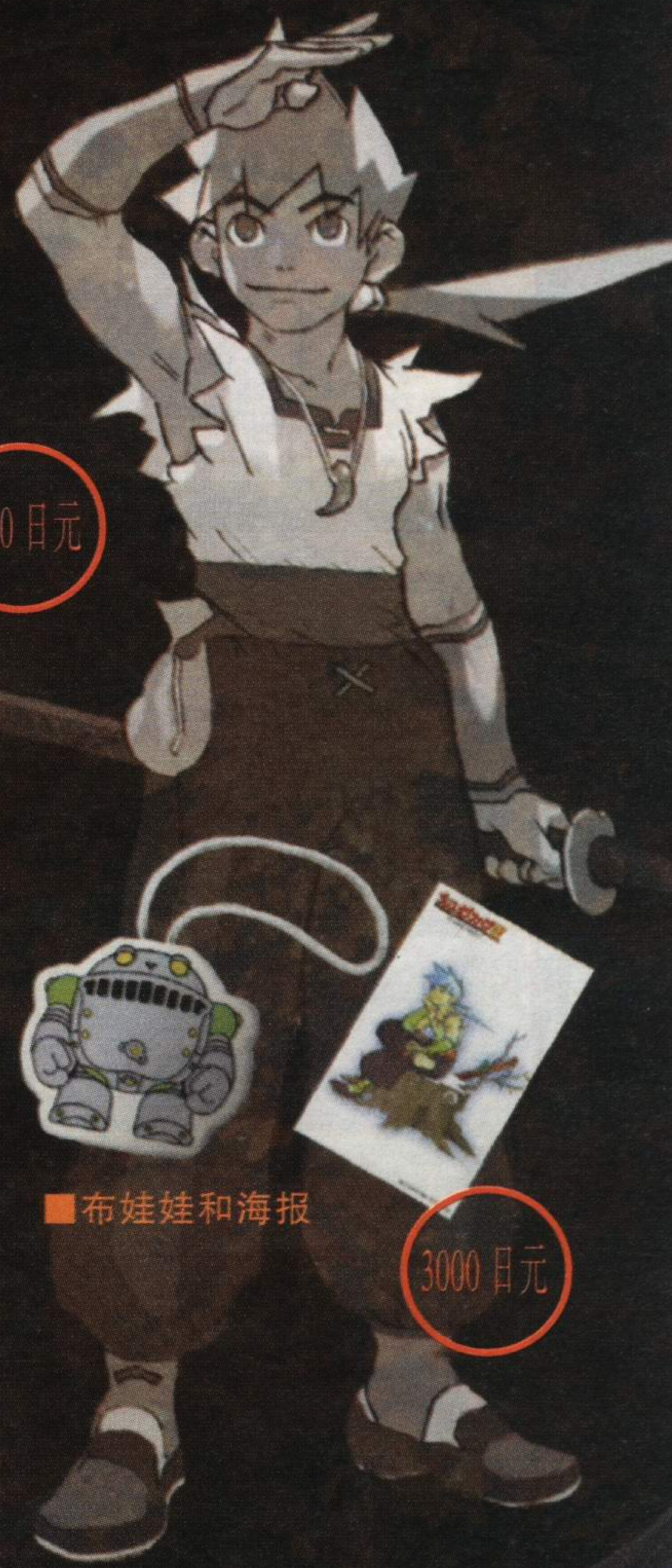
责编/DRAGON

# 龙战士 Ⅳ 系列周边

ブレス オブ ファイア Ⅳ
BREATH OF FIRE
うつろわざるもの
©CAPCOM CO.,LTD.

1200 日元

■水杯



2200 日元

■电话卡和贴纸套装

1300 日元

■记忆卡套装

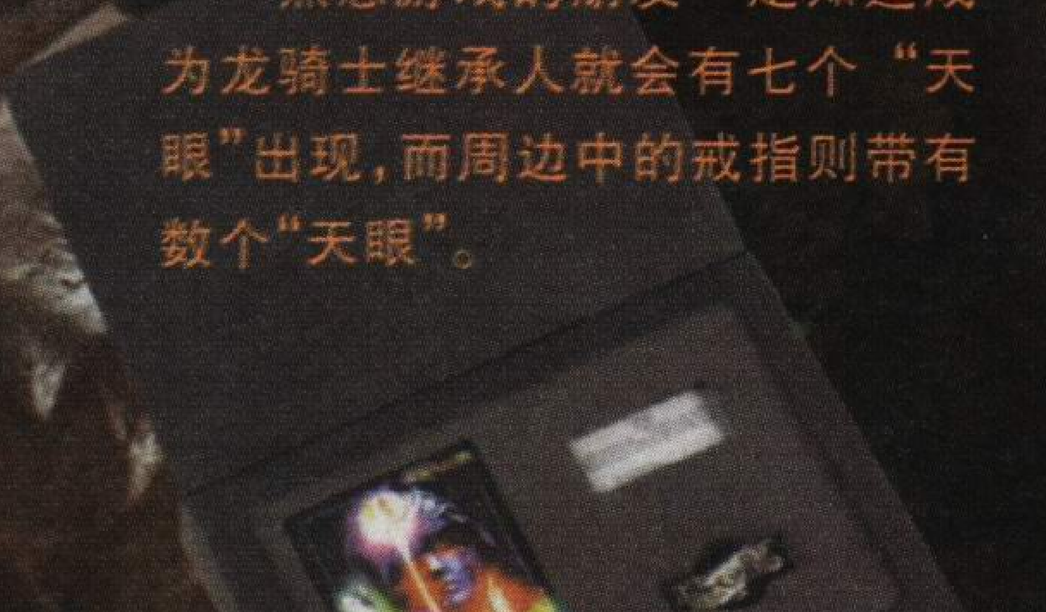
1500 日元

■全部人物卡片

■布娃娃和海报

3000 日元

THE LEGEND OF DRAGOON
レジェンドオブドラグーン®
©1999 Sony Computer Entertainment Inc.



熟悉游戏的朋友一定知道成为龙骑士继承人就会有七个“天眼”出现，而周边中的戒指则带有数个“天眼”。

■电话卡及戒指

2200 日元

19800 日元

■游戏中女主角的项链

女主人公罗莎召唤暗黑龙专用的暗黑石，这一款精美的项链作工极为细致，被日方权威性杂志评价为究极的周边，项链是由世界著名的 JAP 工房制作，全世界限定生产 300 个。

# 龙骑士传说系列周边

NEO：等大家翻到这一页的时候，《电子游戏与电脑游戏》全面改版应该已经不算是新闻了吧。自上期以来，很多读者都给我写来了信笺，阐述了对杂志今后发展的看法并且提出了非常宝贵的建议，首先我要代表编辑部的全体同仁感谢大家对我们的支持。

有许多读者来信，对我进行了热情的鼓励，我很感动。老实说，长这么大是第一次收我不认识的人的信。最早来这里工作的时候我就不是来做编辑工作的，朋友听说我来杂志社工作还和我开玩笑说“每天收信写信”，当时我还很认真地校正说自己是来做翻译不是编辑，没想到现在还真的变成了编辑。当然我也一直是《电子游戏与电脑游戏》的忠实读者，所以我会非常努力的把工作做好，在位一天，努力一天。

我也是第一次从事编辑工作，所以在版式等各方面都全靠其他几位大人的支持，上一期的编读被许多读者称赞，其实也并没有多少是我的功劳啊。这次的改版主编还派了负责《梦幻总动员》编读栏目的绯雨大人来帮我，下面也请他来说两句。

# DEVIL BAR 恶魔酒吧

**绯雨·焱：**大家好，刚刚做完全彩的《梦幻总动员》，马上就过来做全彩的《电子游戏与电脑游戏》，虽然累，但是很高兴，真的。很久没有在《电&电》上出现了，现在重新回来很激动。《电子游戏与电脑游戏》的这次改版可以说是酝酿许久，这么长的时间里，杂志做过各种各样的尝试，有些成功了，有些失败了，而这次改版就是一次总结性的变化，也是给支持这本杂志的大家的一个交代。就像一位老读者在信中说的：“大家一起帮助我们的《电&电》走上新的台阶。我们一起帮 NEO 吧，他是个很有潜力的家伙。”

作为神州社的会员，我很高兴 NEO 你能够接手这项工作，我也相信你能很好地完成任务，我还希望能够向你挑战呢。我想问的是在这段时间里，我能否继续升级，能不能向别人挑战。请务必回答我这个问题。

**辽宁 陈利**

原则上讲在这段时间里的一切关于神州社的活动都将暂时停办，因为现在连我也不能确定这个栏目的未来。在大量的读者来信中，对于神州社的去留存在着极大的争议。神州社的 2000 多名会员自然是大力支持继续举办，但是也有非常多的来信强烈要求中止或者缩减这个栏目。我们目前还在商议究竟该以怎样的形式予以保留，就像在上次的恶魔酒吧中说的那样，有可能会搬到网上去，也有可能以别册的形式按季度推出。但是原有的规则中有一些明显的漏洞需要修改，所以说在目前这几个月请暂时停止申报加入或者是长级的活动。等修改之后重新推出再参与吧。虽然我做编读，但是主要工作还是翻译，所以也许会由别的人来接手，不管怎么说，改变一定会有的。

责编/NEO

现在的《电子游戏与电脑游戏》比起以前差了很多，原先那些具有亲和力的栏目大都被取消了，读者可以参与的也不是很多。作为一名非常老资格的读者，我认为杂志的发展方向确实很成问题，好的攻略要让给《电子游戏广场》，与动漫有关的专题要让给《梦幻总动员》，最近你们似乎又要推出《偶像时尚》，到那时候恐怕连日剧的内容也要出让了吧。我非常难过地看到我们所喜爱的《电子游戏与电脑游戏》就这样被一块一块地支解了，剩下的只是些杂碎，全刊唯一质量上升的栏目是——广告。唉……这本杂志曾经带给我很多感动，但若今后都像这一期一样那么烂，我实在想不出有购买她的必要。虽然这一期没有读者意见、来信什么的，但NEO东拉西扯似的聊天却给我久违似的亲切感，朴素的排版也不错，只是像“恶魔酒吧”这样的名字有些怪。您总强调是“暂时接手”让人感觉您对于这一工作有些儿戏，或许这是玩笑，是您的自嘲。但是我还是希望你能够全力的做好，这应该也是广大读者和您的同事的期望吧！当你成为新生代人气编辑后，再蜷身而退，那感觉……就是不一样！我更希望您能为《电子游戏与电脑游戏》输入新鲜血液，使其走出低谷，读者们会感谢你的。不要有压力呀！呵呵……祝事事顺心。

**江苏昆山　王伊浩**

非常非常感谢你对我的鼓励！有许多朋友给我写来了内容相似的信件，甚至还有一位在信中用“强硬”的口气指责我不要过于客气，要有自己的主见，更加“强硬”地来主持这个家。NEO现在确实有很大的压力，但是只要有你们的支持，我相信没有什么办不好的事情。

我知道你是一位老资格的读者，以前我还是读者的时候就经常在杂志上看到你的名字，我也曾经像你一样，给这里写下热情的文字，所以我非常能够体会你和其他朋友此时的心情。你的来信被编辑部的编辑们传看了好几遍，DRAGON在最开始就和我介绍说：“这可是我们铁杆的支持者了……”，为了改版大家坐在一起开会，主编大人也是一边拿着你的这封信，一边和我们谈杂志未来的构想的。我也是一名读者，所以我很清楚这本杂志现在的问题，我和你的看法完全相同，你觉得我做的栏目很亲切吗？因为我心目中的这本杂志原先就是这个样子的啊！虽然我们在尝试的过程中走了一些弯路，但是现在我们会及时地调整，我们都希望尽我们的所能做得最好。

现在我已经不再是读者了，刚刚转换身份还不太适应，但是我会努力地转变自己的视角。作为读者，我最后在这里和你还有大家交换我的感受，这也是我在会上对各位编辑前辑所说的话：“我从创刊号开始看《电子游戏与电脑游戏》，在最开始这本杂志就给予我一种活力的感觉，我觉得现在的杂志已经失去了这种活力，虽然在印刷和版式方面比以前做得要好很多，但是我更怀念97年那种风格……那时候的杂志我觉得更亲切。”这是我作为一名读者的意见，也有可能和大家不同，从这期以后，这个读者的我就死亡了，以后的NEO将作为《电子游戏与电脑游戏》的编辑存在，从下一期起我要创立我自己的风格，请大家支持我！

# WWW.NEWTYPE.COM.CN

随着中国电信将电话费、网费进行了调整，上网变得更加便宜了！这使许多喜爱游戏、动漫的朋友纷纷出现在互联网上，使互联网变得更加丰富多彩。许多新上网的 TV－GAME FANS 有个疑问，国内哪些游戏站点比较出色呢？看看这个栏目吧，答案就在这里：

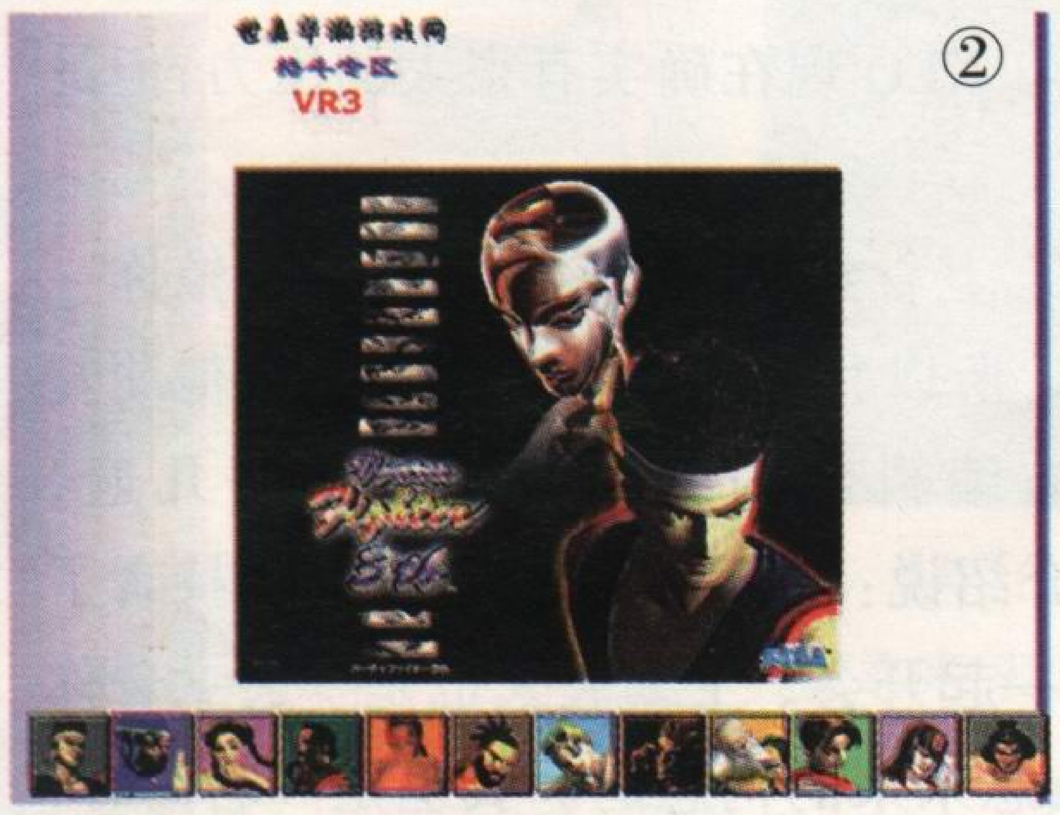
## 网海纵横

责任编辑：CARL WANG

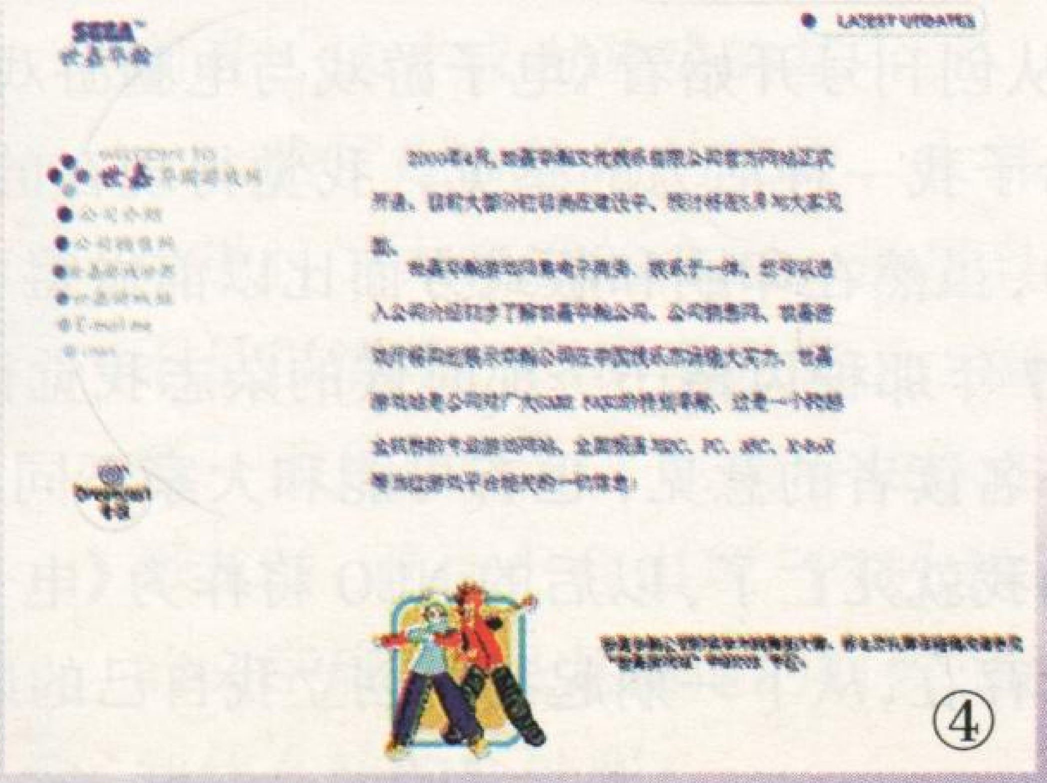
# 出访“世嘉华瀚游戏站”印象

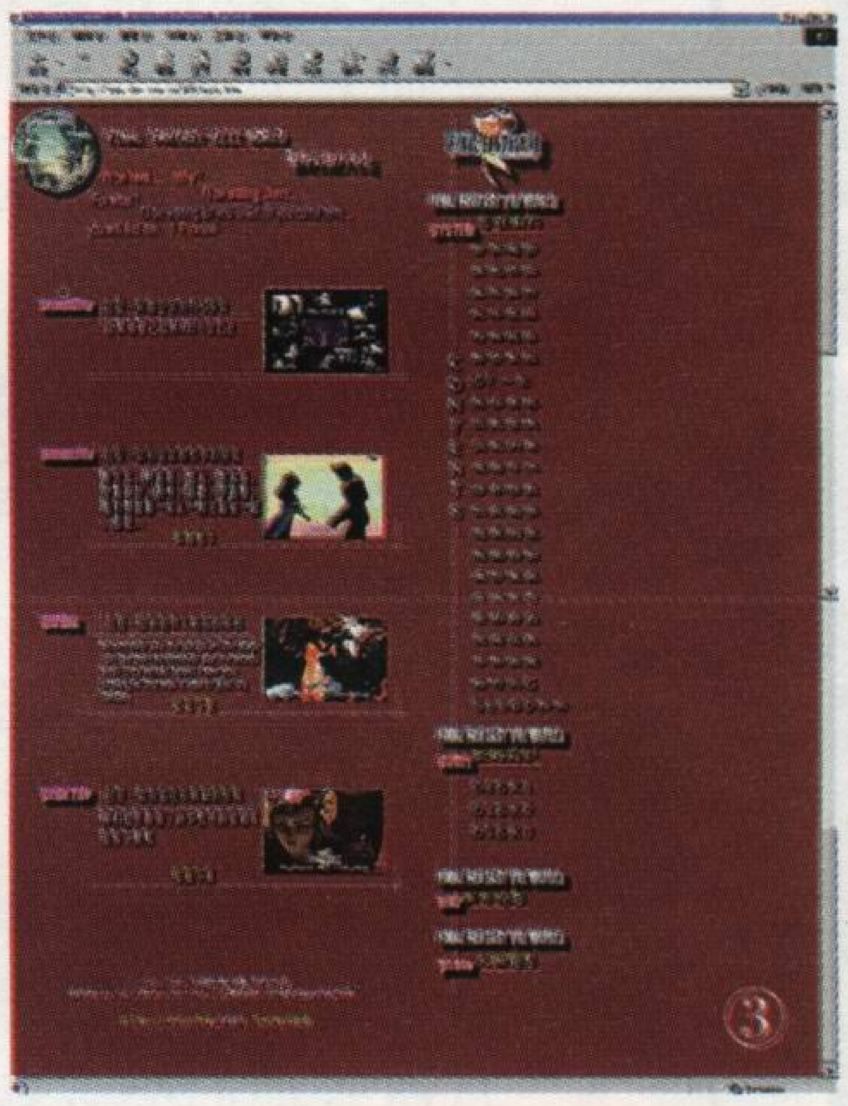
■网址：http://www.segame.com.cn ■访问速度：★★★
■网站设计：★★★★ ■专业程度：★★★★★
■网站内容：★★★★ ■人气度：★★★

“网络是游戏的聚宝盆”这句话一点也没错。作为一个老牌游戏玩家，我每天花在游戏网站和在线游戏上的时间就至少有 3 个小时。不过浏览的大多都是 Blizzard, EA, Sega, Gamefans 之类的国外大型游戏网站，在国内网站一般只是看看新闻找找资料，毕竟国内的游戏网站无论是从内容的多样性上还是从资料的专业性上都与国外网站存在一定差距。最近听朋友说有一个叫“世嘉华瀚游戏网”的综合性游戏网站开通了，于是我这个世嘉迷当然就迫不及待的在浏览器的地址栏中敲入了网站的域名 http://www.segame.com.cn




首先是一段极富有朝气的 FLASH 片头映入眼帘，点击 ENTER 后画面跳入简单明快的网站首页(图片 4)，“公司简介”，“世嘉华瀚游戏世界”等几个栏目在版面左侧画出了一条优美的弧线。点开“公司介绍”，公司大事记中的 VF2 大赛深深吸引了我，几幅比赛现场的照片把我又带回了当年紧张激烈精彩纷呈的 VF2 比赛现场。”公司介绍”下面是公司销售网，目前还在建设中，据说不久将会成为一个汇集街机销售，DC 销售，二手市场的综合游戏销售网。”世嘉游戏世界”是首页上一个专门介绍世嘉华瀚公司在各地开设的街机厅的栏目。还记得当时名噪一时的“明星高科技娱乐世界”吗？那就是世嘉公司在中国设立的第一批街机厅之一。在这个栏目里，制作者对世嘉各店的位置，机台种类，正在开办的活动等都一一进行了介绍，如果你是



一个街机迷可千万不要错过呀！最精彩的“世嘉华瀚游戏站”栏目是整个网站的核心，下设游戏新闻，心动游戏，世嘉俱乐部等十个专区。版面上以多姿多彩为主要风格：象心动游戏下的 DDR、格斗、RPG 等专区，虽然风格迥异但每个版面都不失生动活泼；内容在详实的基础上突出了游戏方面的专业性：象 FF8、Starcraft 等游戏特辑每个都有上百页的内容(图片 2, 3)，并都为国内外最新游戏资料和资深玩家的心得体会；聘请国内顶尖游戏迷作各版版主：DC 专区为国内著名的 DC 网站“DC 交换厅”的斑竹主持(图片 1)，Starcaft 版面由星际大赛得主主持，97 格斗王由国内 97 大奖得主主持；跟踪报道国内外游戏比赛盛况：如 CPL 的 QUAKE 大赛（图片 5），I2E2 的星际比赛，及世嘉华瀚举办的 DDR2 代的跳舞比赛网站都有详细的报道。另外世嘉华瀚公司还开办了世嘉玩友俱乐部，将会经常在公司游戏店组织游戏比赛、表演等游戏活动，为广大世嘉迷，街机迷提供了一个广阔的活动空间。怎么样，有点动心了吧？

不过世嘉华瀚游戏网也不是尽如人意，也存在着不少国内游戏网站的通病，如：内容不够丰富，版面过于多样化等，期待改进。我相信随着世嘉华瀚游戏站的进一步发展，必将能成为国内首屈一指的大型专业游戏网站。

For PlayStation™
MP3 CARD
MP3-10D
GAMARS
MP3 CARD
GAMARS
Play MP3 Music with your PS
全球首家推出
Plug & Play cartridge,
just need a booting disc.
Hi-Fi stereo sound output.
Pre-loaded hundreds of Cheat Codes
for your favorite games.
AUDIO R
OUT L
VIDEO OUT
2 IN 1
MP3-CD播放+全中文无敌金手指
多种机型均可使用
Made in Taiwan
真正台湾原装 严格质量保证
2 in 1 MP3 player to enhance your PlayStation™ to extreme. (MP3 player built-in PASSWORD)
SEGA DC 原装机
SONY PS2 原装机
万变 3.0VCD 电影卡
DIY900X-VCD 电影卡
可上网的 PS 金手指（中文）
以上产品欢迎洽谈批发
GAMARS
产品由广州英鸿电子公司中国总代理
Y&Y
E-mail:gzyhssy@public.guangzhou.gd.cn 电话:020-81880929 传真:020-81869277

★公司宗旨:
信誉第一、 价格低廉、
保证质量、 服务周到

# 南京新世界

优惠价

| 优惠价: | | 邮费 | 优惠价: | | 邮费 |
|---|---|---|---|---|---|
| 原装索尼 PS 机(原装全套、直读) | 1050 元 | 50 元 | 6 寸液晶彩显(N/P) | 280 元 | 30 元 |
| 超任光盘一体机(送新节目近 2000 种) | 1200 元 | 50 元 | 任天堂超薄 GB 机 | 300 元 | 30 元 |
| 任天堂彩色手掌机 | 600 元 | 40 元 | 步步高 16 位机 | 160 元 | 40 元 |
| 原装世嘉 DC 机(原装手柄、中文说明书、保修卡、火牛、游戏碟) | | | | 1700 元 | 50 元 |

本中心备有大量卡通 CD,动画 VCD。质量保证,品种齐全。欢迎来信邮购部索取目录,请付回程信封及邮资。

**特别推荐:小霸王游戏机跳舞地毯(送游戏机一台+卡)　单价:150 元　邮费:30 元**

本公司专业批发,零售次时代(世嘉 DC,索尼 PS 和 PSⅡ)主机,光碟机以及 GB 机等日本,美国,港台的特新游戏机,卡和软件。周边齐全,货源充足,到货及时,价格特优,大量批发,注重服务,讲究信誉。欢迎新,老客户前来批发,惠顾。

*保修服务:凡在以下各店所购主机,一律实行七天包换,一年保修,终身维修的原则。*

| | | | |
|---|---|---|---|
| 南京新世界批发中心 | 地址:中央门金桥市场东三楼 734 包间 | 电话:025—5613838—2277 | 联系人:卫先生 |
| 南京新世界中央门总店 | 地址:南京建宁路 27 号 | 电话:(传真)025-5504672 | 联系人:朱小姐 |
| 南京新世界新街口商店 | 地址:南京中山东路 113 号 | 电话:025-4545355 | 联系人:高小姐 |
| 南京新世界太平南路店 | 地址:南京白下路 218 号 | 电话:025-4453509 | 联系人:谢先生 |
| 南京新世界夫子庙商店 | 地址:南京建康路 185 号天宇市场 | 电话:025-6626111-350 | 联系人:李小姐 |
| 南京新世界鼓楼销售店 | 地址:南京鼓楼中央路 23 号 | 电话:(传真)025-3227953 | 联系人:谢小姐 |
| 南京新世界广州经营部 | 地址:广州西堤二马路 65 号二楼 | 电话:(传真)020-81871103 | 联系人:卫　东 |
| 南京新世界邮购部 | 地址:南京中央路 23 号 | 电话:3227953　邮编:210008 | 联系人:卫小姐 |
| **南京新世界城南维修部** | 地址:南京白下路 218 号 | 电话:025-4453509 | 联系人:唐小姐 |
| **南京新世界城北维修部** | 地址:南京中央路 23 号 | 电话:025-3227953 | 联系人:陶先生 |

**南京新世界经营总部:纽沃德(NEW WORLD)实业有限公司业务联系,查询:**

**联系人:卫先生　颜先生**　TEL(FAX):(025)5633814　5621582　5504672　**地址:南京建宁路 27 号**

**玩友神州社会员杨子江开办**
**(LV.70,职业:教皇)**
**闯关族挚友,信誉的保证**

# 天津海虹游戏

土星、索尼
烧友福音

我店现推出最新型号原装 PS 套装机器,保证原装光头.9001 型 1200 元;9002 型 1160 元;9003 型 1250 元.特别推荐 9003 型(亚洲版,产地日本,非水货),电压适应范围广(110--240 伏特),通盘率高,附中英文说明书及香港代理公司全中 文说明书各一份.PS 套机标准:主机+双手柄+电源+AV 线直读+记忆卡+全手指模拟盘+任选 5 张银碟。随机购买其他 配件游戏一律 8 折。机器邮费 50 元/台。我店机器货源充足,随时现货,发货前主机配件均反复测试,保修三月,保修日自发货 后第 15 日起计算,本店长年广告,信誉卓著,请玩友放心。

**土星金碟**

**(动作过关)**庆应游击队;侧影幻像;新忍传;守护英雄;花小路大作战;爆笑三人组;梦精灵 Night s;3D 炸弹人;炸弹人战略;洛克人 X4;盗墓者;忍者丸;忍者查查丸;索尼克合集;索尼克赛跑;大力士 2;快打 刑事;破坏城市;蜡笔女神;恶魔城;侏罗纪公园;太郎丸;龙与地下城(2CD);电梯大战;骨头 先生(2CD);吞食天地 2;魔法疾风大作战;救火奇兵;时空游侠;双打过关三合一 **(格斗)**CAPCOM 合集 5;北斗神拳;口袋战士;VR 战士对格斗之蛇;饿狼 4,5;豪血寺一族 3;漫画英雄;西曼对街霸;漫画 英雄对街霸;东京番外地(2CD);生与死;少年街霸 2,3;街霸合集(2CD);VR 战士 2;Q 版 VR 战士;96 拳王;97 拳王;恶魔战士 2,3;格斗战斧;电脑战机;斩红郎无双剑;天草降 临;格斗之蛇;真人快打合集;大头拳击;全日本摔交;真人摔交;罗媚斗;斗士历史;水浒演武;伟大龙珠传说;七龙珠真武斗传;零式装甲;VG 女子格斗;神凰拳;**(体育类)**篮球飞人;98NBA;98NBA LIVE;FIFA97;FIFA98;98 世界杯;98 世界杯 WLS;炎之射手;98 法国之路;J 联盟足球;战术足球;GO GO 足球;实况棒球 3;97 冰球;冬季奥运会;98 滑雪;台球 3;美少女台球(2CD);世嘉拉力;梦游美国;F1 赛车;TT 摩托;首都高速赛车;老虎机;危机制造者;格林威志赛车;Q 版赛车 3;公路最强赛车;格林威治赛车;世嘉观览车大赛;**(射击类)**越南战役;机动战士 Z 高达上,下篇(2CD);高达 3;DOOM;重装机兵 2;死亡之屋;战区 51;妖霸天下;VR 战警 1,2;苏美坦克战;飞龙 2;究级虎战机;雷鸟 5;巴沙根战机;四国战机;海底大战争;战国;1945 /1,2;武装飞鸟 gunbird;冲破火网;雷电风暴 2;逆鳞弹;怒首领峰;苍穹红莲队;采京太阳表决;BATTLE 战机;阿帕奇直升机;棉花小魔女 1,2;空牙外传;西部枪手;武装雄师 1,2;青春派沙罗曼蛇;**(RPG, SLG 类)**碧奇魂;青海来的少女;悠久幻想曲;魔导物语;龙少女;公主传说;武士道列传;银河之星;银河之星 2(2CD);LUNAR 魔法学园;格兰蒂亚(2CD);白发魔女(2CD);冒险活剧;天外魔境(2CD);银河 英雄传说 ;亚鲁巴战记;绿野仙踪;公主王冠;光明与黑暗;光明与黑暗外传;精灵王;真女神转生伦物曲(2CD);灵魂黑客(2CD);真女神恶魔全书;伊苏国合集;剑之微笑;破亡之舞;电脑天使;水浒 108 星;仙剑奇侠传;王国传说 1,2;三国 4,5;光明力量 1,2,3;命令与征服(2CD);梦幻模拟战 1+2,3,4,5;龙之力量 1,2;炼金术士;魔剑美神;少年兵团;便利店时代;大航海时代 2;大航海外传;太平洋之岚 2;大战略 1,2,3;机器人大战 F;机器人完结篇;樱大战 1(2CD);樱大战 2(3CD);魔兽争霸 2;神魔争霸;惑星强袭(2CD);SD 高达 G 世纪;信长天翔记;信长将星录;三国英杰传中文;三国孔明传;毛利元就;古大陆物语;仙窟活龙大战(2CD);皇家骑士团 1,2;魔幻侠影;魔法骑士;剑与魔仗;梦幻之星合集;文明;巴洛克;剑与魔法;少女革命(3CD);魔法少女(2CD);人神大战;龙之力量外传;太阁立志传 2;基伦的野望 ;基伦的野望资料篇;黑色细胞;战斗之旅;维新之岚;失落古代文明;新装大开店;巫术合集;数码暴龙;**(AVG,育成;桌面类)**生化危机;异灵(EO,4CD);月花雾幻潭(2CD);深海恐惧(2CD);南极冰怪;七风岛物语限定版(2CD);尼罗河夜明;道化师杀人事件;洛克人冒险(3CD);街(2CD);神秘岛中文;无人岛物语;百物语(2CD);心跳回忆;藤崎诗织个人珍藏集;彩之爱歌(2CD);旅立之诗(2CD);恋爱魔法学园;美少女梦工厂 3;钢铁女友(2CD);卒业;欢迎来到咖啡屋(NEC,2CD);青春的光辉(2CD);媛样特急(2CD);同级 2(2CD);下级(3CD);首映日 1;首映日外传;首映日 2(2CD);野野村病院;寂寞的心(2CD);恸哭;放课后恋爱俱乐部(2CD);井上凉子 3;井上凉子 W(2CD);黑之断章;赌城拉斯维加斯;同级生麻雀;究级麻雀 R;麻雀狂时代;96 麻雀狂时代(2CD);雀帝(2CD);实况麻雀;实况麻雀 2(2CD);麻雀学园祭;妖精麻雀中文;麻雀 2,3,4(1CD);恋爱麻雀花札;夏色麻雀;海滩麻雀;恋之麻雀;EVA 麻雀;美少女雀士(2CD);美少女雀士 4;上海麻雀;山海关麻雀;泡泡龙 1,3;街霸方块;樱花方块;樱桃小丸子;动物方块;卡片召唤师;大富豪 2;皇帝游戏(2CD);摄影;森高千里(2CD);射杀旅战飞机;樱通讯;YO-NO(3CD);真人冒险大作 8CD 幽灵,存货不多,预购从速

**索尼金碟**

**(RPG)**宿命传说;幻想传说;星海(2CD);浪客剑心;太空战士 4,5,6;太空战士 1-6 代资料盘(1CD);太空战士 7 日版(3cd);太空战士 7 国际版(4cd);太空战士 7 英文版(4CD);太空战士 8 英文版(4cd);寄生前夜 1,2 美日版(2CD);妖精战士 1,2;妖精战士怪物赌场篇(2CD);异度装甲英,日文版(2CD);幻想水浒传 1;浪漫传说 1 代;黑之剑;阿兰多拉 1 代;暗黑破坏神(动画版);封魔传奇(beyond the beyond);银河之星 1 英,日版(2CD);武藏传英,日版;英雄传说 1+2;白发魔女;朱红血滴;波波洛克物语 1;大航海时代 2;大航海时代外传;皇家骑士团 2;兰色革命;人鱼传说;WILD ARMS1 代;RPG 创造室;陆行鸟不思议冒险 1,2;凝望骑士 R;钓鱼太郎;怪物农场 1,2;玛莉工作室;艾莉工作室;**(战略)**万达尔之心 1 代;前线任务抉择;少年兵团;新机器人大战;新 SD 战国传机动武者大战;太阁立志传 2;三国志霸王大陆;维新之岚;鬼魂力量 1,2,3;纯情可怜骑士团;天下统一;三国孔明传;毛利元就;织田信长;超魔神英雄传;沙罗曼蛇大战略;主题医院;主题水族馆;铁路 A 计划 5;纵横七海 1,2;J 联盟育成足球;文明 1,2;高达一年战争;银河英雄传说;银河英雄传说大富翁(2CD);正义之纹章;机器人电视大百科(2CD);**(恋爱育成)**凝望骑士;心跳纪念品 1,2(5CD);虹色青春;彩之爱歌(2CD);旅立之诗(2CD);心跳方块;心跳放课后;双面女郎(2CD);拥抱季节(2CD);森巴结它(2CD);雪割之花(2CD);樱花传说(2CD);L 的季节;光辉季节;风之丘公园;星之丘学园物语;给你的回忆;诞生 21;REFRAIN LOVE 一代;REFRAIN LOVE 二代(2CD);真爱物语 2(3CD);胸骚预感;护士物语;**(其他)**少年街霸 1,2,3;罪恶克星;山脊赛车 3、4;GT 赛车Ⅰ(美、日版);GT 赛车Ⅱ(2CD) CAPCOM 合集 5;街霸合集(2CD);双截龙;铁拳 1,2,3;高达格斗之王 1,2;拳王京(好版);侍魂剑客指南;D 之食卓(3CD);盗墓者 1 代完美版;美,日版生化 2 震动版(2CD);生化 1 震动(2CD);生化 3;四国战机;实况沙罗曼蛇;终极火力;爆走兄弟迷你四驱车;第一猎手;足球自由人;大运动会;雅达利经典 30 合一;超人学园钢帝王;R-TYPE;雷鸟 5;打碟机 DJ 一代(2CD);DJ 二代(2CD);DJ3,4,5;XI 中文版;本格围棋;米奇俄罗斯;未来俄罗斯;游戏王 1,2;another mind;新世纪 GPX 方程式(2CD);水印之书(2CD);实况足球 3,4;95~99 拳王;圣剑 3;龙骑士(4CD);合金装备加强版(3CD);穿越时空(2CD)

1. 本店金碟邮费 2 张 6 元,2 张起邮,以后每增加 1 张加 1 元邮费;10 张以上(含 10 张),每张邮费 1 元.全部现货,发货速度快,质量上乘,适合永久珍藏。
2. 优质彩色银碟动画片,现总计 200 余种,新品种陆续上市中.索取目录请来函附上回函信封及 1 元邮票 .。确保质量上乘,邮费不论多少一律 10 元。
5. 您只要再加上 25 元特快费,我们将以 *EMS* 特快发货,保证无破损无丢失,发货后 3 日内保证收到。请写清联系电话(汇款单)。
6. 邮购地址:天津市和平区兴安路 185 号　邮编:300020　收款人:杨子江　联系电话:022-27308685

**相关软件配件价格请参看上期广告或来电查询**

# 沈阳明日游戏专营店

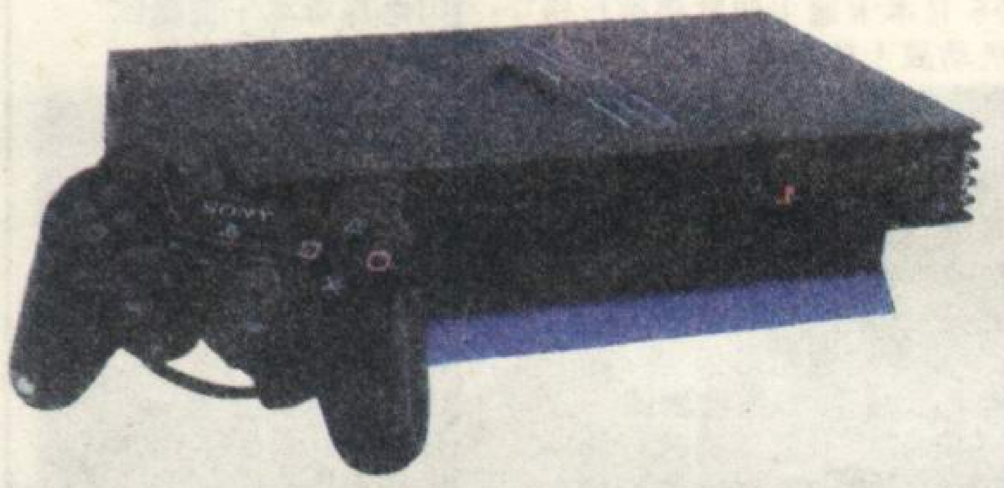
土星游戏 10 元/张 PS 游戏 15 元/张
邮费无论多少一次 10 元一次 20 张以上可免邮费

本店专营经销各种游戏机及软件卡带、土星节目表、土星节目共 600 余种、种类太多不能尽写

**土星节目单**

| | |
|---|---|
| 1 | 樱崎麻衣 |
| 2 | 饿狼传说 |
| 3 | 越南战役 |
| 4 | 深海恐惧 |
| 5 | 法国世界杯 |
| 6 | 华丽追击王 |
| 7 | D之食卓 |
| 8 | 1945(1&11) |
| 9 | XOON(对打) |
| 10 | 亚魔城 |
| 11 | 小魔女 |
| 12 | 梦游美国 |
| 13 | 沙丘 |
| 14 | GT24 |
| 15 | 水浒传 |
| 16 | 战国传说 |
| 17 | 侍魂 |
| 18 | 樱花大战(蒸气篇) |
| 19 | 铁拳对钢拳(对打) |
| 20 | 龙珠 11 |
| 21 | 97NBA |
| 22 | 救火奇兵 |
| 23 | 飞龙 11 |
| 24 | 魔域战士 |
| 25 | 生化危机 |
| 26 | 龙珠真武斗传 |
| 27 | 守护英雄 |
| 28 | 斗士历史 |
| 29 | 热血亲子 |
| 30 | XMAN 对街霸 |
| 31 | 光明与黑暗被围击的神子 |
| 32 | 拉力赛完美版 |
| 33 | 洛克人 |
| 34 | 格兰蒂亚 |
| 35 | 白发魔女 |
| 36 | 超时空要塞 |
| 37 | 新海底军舰 |
| 38 | 破坏城市 |
| 39 | 病毒 |
| 40 | 恶魔全书 |
| 41 | 孔明传 |
| 42 | 机械人大战下(完结篇) |
| 43 | 真女神转生 1 |
| 44 | F-1 塞车 |
| 45 | 盗蓬者 |
| 46 | 育成足球 |
| 47 | 银河之星 |
| 48 | 空战 |
| 49 | 魔法神剑 |
| 50 | 美少女拼图 |
| 51 | 神秘医院 |
| 52 | 炼金术士 |
| 53 | 机动战士 |
| 54 | 人神大战 |
| 55 | LVNAR 2 |
| 56 | 顽强机械人格斗 |
| 57 | 89ROCKMAN |
| 58 | 蚂蚁大冒险 |
| 59 | J 联盟 |
| 60 | 泡泡龙 |
| 61 | 疯狂赛车 |
| 62 | 彩京 |
| 63 | 光明力量皇都巨响 |
| 64 | XMAN 超人 |
| 65 | Q 版街霸 |
| 66 | 魔法女巫Ⅱ |
| 67 | 生与死 |
| 68 | 命令与征服 |
| 69 | 吞良天地 |
| 70 | 刑事 |
| 71 | 97 拳王 |
| 72 | 天草 |
| 73 | 炸弹人 |
| 74 | 豪血寺一族 |
| 75 | 武士道烈传 |
| 76 | 桌球 |
| 77 | 首领峰 |
| 78 | 96 格斗王 |
| 79 | 死亡之屋 |
| 80 | 海底大战 |
| 81 | 魔域战士 3 |
| 82 | 大航海时代Ⅱ |
| 83 | 98NBA |
| 84 | 风云再起 |
| 85 | 街霸Ⅱ |
| 86 | 饿狼传说 |
| 87 | 苍穹红蓬队 |
| 88 | ROX 方块 |
| 89 | 百物语 |
| 90 | 怪物农场 |
| 91 | 仙剑奇侠传 |
| 92 | 精灵王纪传 |
| 93 | 龙与地下城 |
| 94 | 电梯大盗 |
| 95 | 梦幻 I&Ⅱ |
| 96 | 太平洋之风 |
| 97 | 魔导物语 |
| 98 | 坦克大战 |
| 99 | 战国风云 |
| 100 | 电影版街霸 |
| 101 | 天下制霸 |
| 102 | 雷霆战机 |
| 103 | 暴龙 |
| 104 | 索尼克 |
| 105 | 三国英杰传 |
| 106 | 公主的王冠 |
| 107 | 梦幻模拟战 V |
| 108 | 98FIFA |
| 109 | 夜之真实 |
| 110 | 魔剑美神 |
| 111 | 野野村医院 |
| 112 | 飞鸟 120% |
| 113 | 迷你裙女警 |
| 114 | 世界英雄 |
| 115 | 模拟城市 2000 |
| 116 | 龙之力量 I&Ⅱ |
| 117 | 恋之魔法学园生活 |
| 118 | 异域巴洛克 |
| 119 | 鲁帮三世 |
| 120 | 亚魔战士Ⅱ |
| 121 | 英雄志愿 |
| 122 | 大航海时代外传 |
| 123 | 三国志 V |
| 124 | 爆钓日本列岛 |
| 125 | 银河战机 |
| 126 | 提督决断Ⅱ |
| 127 | 电脑巨场 |
| 128 | 侍魂武士道列传 |
| 129 | 剑士的微笑 |
| 130 | 无人岛物语 |
| 131 | 格斗之蛇对 VR 战士 |
| 132 | 斩红郎红双剑 |
| 133 | 樱通信 |
| 134 | 杀戮鹰师 |
| 135 | 泡泡龙 3 |
| 136 | 魔兽争霸 |
| 137 | 少年军团 |
| 138 | 太空 DJ |
| 139 | VR 战警 I&Ⅱ |
| 140 | 蓝球飞人 |
| 141 | 麻雀狂时代 |
| 142 | 格兰蒂亚图书馆 |
| 143 | 仙窟活龙大战 |
| 144 | 红色青春 |
| 145 | 97 麻雀* |
| 146 | 女子学院 |
| 147 | 摄影棚 |
| 148 | 禁忌的欲望* |
| 149 | 野球拳 |
| 150 | 破坏之王 |
| 151 | 轮舞曲 |
| 152 | 恸哭 |
| 153 | 岩湾赛车* |
| 154 | 愿与你相逢 |
| 155 | 恋爱物语 |
| 156 | 机动战舰 |
| 157 | 七风岛物语 |
| 158 | 愉快的仲夏夜 |
| 159 | 美少女麻雀 4* |
| 160 | 樱花大战 I&Ⅱ |
| 161 | 银河公主传说 |
| 162 | 全国制服美少女Ⅱ |
| 163 | 放课后 |
| 164 | 樱花大战之通信俱乐部 |
| 165 | Q 版赛车 |
| 166 | 梦幻模拟战 3 |
| 167 | 古伦的野望 |
| 168 | 欢迎咖啡厅* |
| 169 | 美女狙击* |
| 170 | 宇宙探险* |
| 171 | 攻击苏联 |
| 172 | 同级生* |
| 173 | 银河之星 I |
| 174 | 骨头先生 |
| 175 | 桃太郎道平记 |
| 176 | 远方传说 |
| 177 | 模拟动物园 |
| 178 | 失去记忆的少女* |
| 179 | 黑之断章* |
| 180 | 妖艳电视麻雀* |
| 181 | 心跳麻雀* |
| 182 | 黑色红胞* |
| 183 | 心跳回忆Ⅱ |
| 184 | 信长之野望天翔记 |
| 185 | 公主传说 |
| 186 | 美少女梦工场 3 |
| 187 | 太阳神剑Ⅱ |
| 188 | 钢铁世纪战 |
| 189 | 娘娘特集 |
| 190 | 美少女特勤组* |
| 191 | 神秘岛 |
| 192 | 幻想水浒传 |
| 193 | 她的名字* |
| 194 | 钢铁的女友 |
| 195 | 同级生Ⅱ |
| 196 | 下级生 |
| 197 | 警察传说 |
| 198 | 亚鲁巴战记 |
| 199 | 梦幻之星合集 |
| 200 | 伊苏全集 |
| 201 | 青色宝贝 |
| 202 | 恋爱开始* |
| 203 | 房事战争 |
| 204 | 宇宙梦幻 |
| 205 | 格斗家的五号 |
| 206 | 足球 RPG |
| 207 | 飞翔格斗 |
| 208 | 猎人Ⅱ |
| 209 | 黑暗追踪者 |
| 210 | 眼镜合集 |
| 211 | 毕业旅行 |
| 212 | 摇动的心 |
| 213 | 森高千里* |
| 214 | 少年军团 |
| 215 | 皇帝的游戏* |
| 216 | VG* |
| 217 | 放课后之恋爱俱乐部* |
| 218 | 18 美少女* |
| 219 | 天外魔镜 |
| 220 | EVE |
| 221 | 街霸方块 |
| 222 | 警察故事 |
| 223 | 性感沙罗曼蛇 |
| 224 | 空牙外传 |
| 225 | 新忍传 |
| 226 | 三个维京人 |
| 227 | 蜡笔女神 |
| 228 | 花组方块 |
| 229 | 魔岛俱乐部 |
| 230 | 妖霸天下 |
| 231 | 十项全能 |
| 232 | 毛利元就 |
| 233 | 王国传说 |
| 234 | 时空游侠 |
| 235 | 恶魔战士三 |
| 236 | 沙罗曼蛇三 |
| 237 | 东京番外地 |
| 238 | 深夜入梦 |
| 239 | 育成棒球 |
| 240 | 制服传说 |
| 241 | 卡片招唤师 |
| 242 | 职业摔角 |
| 243 | 悠久幻想曲 |
| 244 | 新同居时代 |
| 245 | 战区 51 |
| 246 | VR 战士 1 |
| 247 | 千年帝国之兴 |
| 248 | 节奏小子 |
| 249 | 诞生 S |
| 250 | 钟表骑士 |
| 251 | 96 麻雀狂时代 |
| 252 | 魔女赌场 |
| 253 | 真说梦见馆 |
| 254 | 三国志 4 |
| 255 | 机械人大战 F |
| 256 | 烈岛振撼 |
| 257 | 美女桌球 |
| 258 | 育成赛马 |
| 259 | 皇国浪漫 |
| 260 | 电脑战机 |
| 261 | 岸湾 |
| 262 | 紫炎龙 |
| 263 | 野成棒球 |
| 264 | 魔幻邪影 |
| 265 | GOGO 足球 |
| 266 | 电梯工人 |
| 267 | 重装机兵 |
| 268 | 侏罗纪公园 |
| 269 | 战争传说 |
| 270 | 全日本博击 |
| 271 | 街霸合集 |
| 272 | 初恋 |
| 273 | 一切从历史开始 |
| 274 | 昆虫行动 |
| 275 | 游戏青春 |
| 276 | FIFA98 |
| 277 | 水浒天导 108 星 |
| 278 | 蝙蝠侠与罗宾 |
| 279 | 大战略 |
| 280 | 喜欢 |
| 281 | SUPER 格斗 |
| 282 | 幽灵 |
| 283 | IER03 |
| 284 | 火热火热 7 |
| 285 | 月花雾幻传 |
| 286 | 金田少年事件来 |
| 287 | 96 放课后麻将 |
| 288 | 速攻生死会 |
| 289 | 新海湾战争 |
| 290 | 政界立志传 |
| 291 | 黑暗救世主 |
| 292 | 新世纪福音战士 |
| 293 | 安室奈美德 |
| 294 | 太郎九 |
| 295 | 首映日特别版 |
| 296 | 小双侠 |
| 297 | 美女麻将 2 |
| 298 | 藤琦诗织 |
| 299 | 特 |
| 300 | 卒业 2 |
| 301 | 恶魔大富翁 |
| 302 | 飞龙 RPG |
| 303 | 电脑天使 |
| 304 | 电梯大战 2 |
| 305 | 伊苏合集 1 |
| 306 | 98 足球俱乐部 |
| 307 | VG97 足球 |
| 308 | 游戏天国 |
| 309 | 海底军舰 |
| 310 | 武术家族 |
| 311 | 生存的理由 |
| 312 | 机动战士之飞往宇宙 |
| 313 | 宇宙战舰 |
| 314 | 机动战舰之大和少女 |
| 315 | 玩具兔 2 |
| 316 | 实战麻将 |
| 317 | 地狱神拳 |
| 318 | 银河英雄传说 |
| 319 | 女忍者捕猎贴 |
| 320 | 心跳回忆永在你身边 |
| 321 | 爆烈猎人 1 |
| 322 | 桌球 2 |
| 323 | 机动战舰大和号 |
| 324 | 异形 |
| 325 | 斗神传 |
| 326 | 镭霆战机 2 |
| 327 | 真人快打完美版 |
| 328 | 世界英雄 |
| 329 | 斩魔超奥义 |
| 330 | 夏日麻将 |
| 331 | 麻达Ⅲ |
| 332 | 龙珠之伟大传说 |
| 333 | 麻将道场 |
| 334 | DX 格斗 |
| 335 | 花花公子 |
| 336 | 斗龙传说 |
| 337 | 神凰拳 |
| 338 | 井上凉子 |
| 339 | 甚连野望攻略指南书 |
| 340 | 恋爱的故事 |
| 341 | 做个坠落游戏 |
| 342 | 月下摇蓝曲 |
| 343 | 青春的光辉 |
| 344 | VG98 足球 |
| 345 | Q 版 VR 战士 |
| 346 | 侦探物语 |
| 347 | 南岛大冒险 |
| 348 | 犯好安真 |
| 349 | 真人快打 4 |
| 350 | 信长一将星录 |
| 351 | 青海来的少女 |
| 352 | 超级赌场 |
| 353 | 人造人间 |
| 354 | 维新之岚 |
| 355 | 围棋 |
| 356 | 魔法少女 |
| 357 | CUBE |
| 358 | DX 格斗 |
| 359 | UNO DX |
| 360 | 机车警察 |
| 361 | 火凤凰 |
| 362 | 世加大赛车 |
| 363 | 新闻女郎 2 |
| 364 | 少年街霸 I |
| 365 | 麻雀学园祭 DX |
| 366 | 大牌 |
| 367 | VG96 足球 |
| 368 | M 君告诉你 |
| 369 | 超真实棒球 |
| 370 | 头文字口 |
| 371 | 家族格斗 |
| 372 | 漫画对街霸 |
| 373 | 炸弹乐 |
| 374 | 水濑大冒险 |
| 375 | 97 世界杯 |
| 376 | 机车Ⅲ |
| 377 | 反射对战 |
| 378 | 银河少女警察 |
| 379 | 皇家骑士团 |
| 380 | 琉璃色之雪 |
| 381 | 逆鳞弹 |
| 382 | 超级大战略 |
| 383 | 魔法骑士 |
| 384 | 太阁立志传Ⅱ |
| 385 | NOON |
| 386 | 旅立之诗 |
| 387 | 失落的古代文明 |
| 388 | 真实的要求 |
| 389 | PS 麻将 |
| 390 | 季风战队 |
| 391 | 圣诞节Ⅲ |
| 392 | 欢迎到咖啡屋Ⅱ |
| 393 | 提督的决断Ⅲ |
| 394 | 斗神传 VRA |
| 395 | 麻雀四姐妹 |
| 396 | 街 |
| 397 | 3D 索尼克 |
| 398 | 荒野大镖客 |
| 399 | 花花公子 2 |
| 400 | 极上 Q 版沙罗曼蛇 |
| 401 | DOOM |
| 402 | 钟表骑士下 |
| 403 | VR 方程赛车 |
| 404 | 灰水晶传说 |
| 405 | 黑色战机 |
| 406 | 米老鼠唐老鸭 |
| 407 | 七喜小子 |
| 403 | 太普空 3 号 |
| 404 | 棉花小兔女 I |
| 405 | 莞野之风 |
| 406 | 蚯蚓战士 2 |
| 407 | 义一日本 |
| 408 | 忍者查查丸 |
| 409 | 花样滑雪 |
| 410 | 老狼大冒险 |
| 411 | 世加三四郎 |
| 412 | 摇滚一乔尼 |
| 413 | 战场的狼 |
| 414 | 光明圣柜 |
| 415 | 炎之射手 |
| 416 | 双打坦克大战 |
| 417 | 皇家骑士团 2 |
| 418 | 庆应游击队 |
| 419 | PG 麻将 |
| 420 | 红头仔 |
| 421 | 大航空时代 |
| 422 | 豪血寺一族 |
| 423 | 冬奥会 |
| 424 | 少年街霸 I |
| 425 | 春风战队 |
| 426 | 大地女神 |
| 427 | NBAGAM |
| 428 | 心跳方块对战 |
| 429 | 大江户 |
| 430 | 美女拼图 |
| 431 | 格斗之蛇 |
| 432 | 特搜机动队 |
| 433 | 刺客(枪版) |
| 434 | 快打旋风 |
| 435 | 乌鸦 |
| 436 | 邪神降临 |
| 437 | 高达 G 世纪 |
| 438 | 罗媚斗 |
| 439 | 七星斗神 |
| 440 | 电车 GOGO |
| 441 | 板木优子 |
| 442 | 大富豪 2 |
| 443 | 风水先生 |
| 444 | 座仓坦克 |
| 445 | 特种中队 |
| 446 | 真实 RPG |
| 447 | VR 赛车 |
| 448 | 育成赛车 |
| 449 | 实况沙罗曼蛇 |
| 450 | 幸存者 |
| 451 | 柏青哥 |
| 452 | 模拟公园 |
| 453 | 大海战 |
| 454 | 索尼克合集 |
| 455 | 恶魔 |
| 456 | VR 坦克大战 |
| 457 | 模拟赛车 |
| 458 | 钢铁灵域 |
| 459 | 极品飞车Ⅱ |
| 460 | 泡泡龙 |
| 461 | 真人心跳回忆 |
| 462 | 97 首都高速 |
| 463 | 冒险话剧 |
| 464 | 龙之心之火魔法 |
| 465 | 重装机器人大战 |
| 466 | 雀帝 |
| 467 | 初恋物语 2 |
| 468 | RPG 创作 |
| 469 | 坂本龙马 |
| 470 | 骏才赛马 |
| 471 | 第一公墓 |
| 472 | 怀旧合集 2 |
| 473 | 梦幻模拟战 4 |
| 474 | 女神骑士团 |
| 475 | 爆笑艳园 |
| 476 | 皇龙三国志 |
| 477 | 碧奇魂 |
| 478 | 猫怪盗 |
| 479 | 颤栗的微笑 |
| 480 | 山姆历险 |
| 481 | 钓鱼世界 |
| 482 | 立体方块拳击 |
| 483 | 插班生 |
| 484 | 妖精麻雀 |
| 485 | 模拟大厦 |
| 486 | 人生俱场Ⅱ |
| 487 | 场铁路大享 |
| 488 | 魔法草蜢 |
| 489 | 斗斗虫 |
| 490 | 鬼太郎 |
| 491 | 钻石全集 |
| 492 | 三国志续本 |
| 493 | 潜到伦敦塔 |
| 494 | 神秘世界 |
| 495 | 快乐兵蜂 |
| 496 | 杀人出租车 |
| 497 | 追踪赛车 |
| 498 | 兔宝宝赛车 |
| 499 | 练习序曲 |
| 500 | 科学幻想 |
| 501 | 美女俱乐部 |
| 502 | 音乐先生 |
| 503 | 口袋冒险 |
| 504 | 囚狂神物语 |
| 505 | 旅鼠大冒险 |
| 506 | 燃烧冒险 |
| 507 | 罗德岛战记 |
| 508 | 真宫寺物语 |
| 509 | 三本侦探 |
| 510 | 真实世界 |
| 511 | 飞行船 |
| 512 | 危机制造者 |
| 513 | 96 冰球 |
| 514 | 暴力摩托 |
| 515 | 摄影师动画版 |
| 516 | 樱桃小丸子 |
| 517 | VR 战士 CG |
| 518 | 炸弹人世界 |
| 519 | 鳄鱼仔 |
| 520 | 断蜴大世界 |
| 521 | 剑与魔杖 |
| 522 | 尼罗河之夜鸣 |
| 523 | 压缩空间 |
| 524 | 战地医院 |
| 525 | 闪亮铁枪 |
| 526 | 州竟艇 |
| 527 | 温布尔登网球 |
| 528 | 零式格斗 |
| 529 | 世界饲养员 |
| 530 | 图片写真集 |
| 531 | 个人危机 |
| 532 | 月影村怪物 |
| 533 | 大力神 |
| 534 | 忍空 |
| 535 | 鬼马小精灵 |

以上光盘 10 元一张,尚有许多不知名字　　PS 节目实在太多不作列举　土星目录 2 元一份,请付回程邮费
本店经营各种游戏挂饰钥匙链,游戏人物、公仔、人物挂布、胸饰、各种攻略种类繁多
本店特请赴日进修专业人士维修各种游戏机速度快,价格低　更换 PS 原装激光管 120 元,原装排线 120 元　任何游戏都可拆开零卖,回收各类游戏机并可按价钱换各种软件
维修咨询电话:13002427478　赵军
欢迎各地经营者前来批发土星、PS 软件 联系人:金日升　联系电话:024-22523412　024-22721967
地址:沈阳市和平区南京北街 19 号　邮编:110002



# 北京心跳游戏精品店

(全区 DVD 主机、BM 原装记忆卡,原装 PS2 振动手柄全区 DVD 工具盘、AV 线、电源线、原装游戏盘一张)

PS Ⅱ 4880 元

●PS Ⅱ原装 8M 记忆卡　●PS Ⅱ原装振动手柄 320 元
●PS Ⅱ软件:1)实况足球 2000　2)铁拳 TT　3)决战　4)FIFA 足球　5)山脊赛车五 6)生死死 Ⅱ7)沙罗曼蛇 8)街霸 Ⅱ 9)明星偶像 10)WQVARE 赛车 11)花火 12)台球 4D　13)实况棒球　14)打鼓　15)高尔夫

DC 单机

DC 套机

价格合理,保证质量

●DC 单机 1450 元　(主机+原装手柄+AV 线+电源线+中文说明书+保修单)
●DC 套机 2200 元　(原装手柄、原装振动器、AV 线、原装记忆卡、电源、保修卡、游戏盘一张)

DC 软件种类齐全,游戏与日本同步发行,可使您第一时间拿到您喜欢的游戏,价格合理稳定,并为朋友们提供完善的换盘业务。

**每月两款特价 DC 盘:皇帝的财宝 260 元 电脑战机 280 元**

●DC 磁感式原装手柄 180 元　●DC 原装振动器 160 元　●DC 与 SNK 连接线(原装)240 元
●DC 触点式原装手柄 160 元　●DC 大摇杆 220 元　●DC 原装方向盘 450 元
●DC 原装 VGA 260 元　●DC 枪 140 元　●DC 原装记忆卡 160 元
●DC 组装 VGA 100 元　●DC 原装六键格斗手柄(内带振动)300 元　●DC4 从记忆卡(可上网)320 元

**日本进口各种规格 SONY 原装监视器及彩色显视器**

●SONY 34 寸 16 比 9 ●SONY 34 寸 4 比 3 ●SONY 27 寸 4 比 3 ●SONY 21 寸 4 比 3 ●SONY 电脑显视器 20 寸
●SONY 29 寸 16 比 9 ●SONY 29 寸 4 比 3 ●SONY 25 寸 4 比 3 ●SONY 14 寸 4 比 3 ●SONY 电脑显视器 17 寸

地址:北京市东城区交道口东大街 172 号
联系人:郑洋、郑志刚　邮编 100007　电话(010)64021541

# 沈阳金利达游戏批发中心

批发、零售
邮购、维修

**邮购(收款)地址:沈阳市和平区胜利南街59号 收款人:马宏杰 邮编:110001**

让你心动的消息:拥有PS2和想拥有PS2的玩友,本店最新推出PS2主机+原手柄+记忆卡+直读+10张PS2盘(含1张原版任选盘)价格:5650元/台,邮费50元,保值费100元 同时也为你的PS2主机加装直读,感兴趣的朋友请电话咨询!

日本卡通运画VCD大会,暑假其间,为了让同学们过一个愉快的假期,特价销售:5元/张,邮费一律15元(无论多少)

| 名称 | 片数 | 名称 | 片数 | 名称 | 片数 | 名称 | 片数 | 名称 | 片数 | 名称 | 片数 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 幽游白书电影版,伊甸少年 | 1,5 | 樱通信,转校生 | 6,2 | 吸血姬美夕剧场版 | 2 | —世纪末的魔术师 | 2 | 守护月天,魔法骑士 | 11,2 | 霸王大系龙骑传说十兵卫 | 6,3 |
| 铁天使,织田信长 | 5,2 | 饿狼传说,恶魔战士 | 4,4 | 新吸血姬美夕完结篇 | 12 | —青山刚昌短篇集 | 1 | 菜菜子解体诊书 | 2 | 蒙面超人,幽幻怪社 | 1,2 |
| 樱花大战OVA,寄生前夜 | 5,2 | 强殖装甲OVA,加尔巴 | 1,3 | 库洛魔法使TV版,剧场版 | 2,2 | 城市猎人—便衣女弄警(保镖密令) | 2 | 风之名将,电脑战队 | 2,3 | 车神传说,魔法少女 | 2,2 |
| 星际争霸战(全三维CG画面) | 6 | 战神,魔术士·奥芳 | 1,9 | 剑风传奇,真女神转生 | 13,2 | —天才犯罪教授 | 2 | 机动警察,新世纪GPX | 3,2 | 异次元世界,魔法舞台 | 6,9 |
| 幽游白书(25~26) | 14 | GTO(1—16),圣子到 | 12,9 | 青涩宝贝(伤感的涂鸦),绝爱 | 6,1 | —九九寒羽良,海滩之战 | 2,1 | 梦中相会,听到浪涛 | 3,1 | 武藏传,万有引力 | 9,2 |
| 女神候补生,奥美帝 | 2,2 | 地狱老师TV版,一神眉 | 16,1 | 天空战记,英雄本色 | 3,1 | —百万黄金阴谋 | 1 | 天地无用—遥远的思念 | 2 | 圣水奇缘,女恶魔人 | 2,9 |
| 天城奇兵,魔神BIG—O | 2,6 | 青之6号,兽兵卫·忍风帖 | 4,2 | 千年女王,游戏王 | 2,5 | —爱与宿命连发枪 | 2 | 新天地无用,天地无用外传 | 9,9 | 真夜中侦探,爆炎一族 | 6,2 |
| 战国魔神,超音鼠 | 13,1 | 银河铁道999,圣传 | 1,2 | 幽游白书TV版,剧场版 | 24,2 | 不可思议游戏—剧场版 | 2 | 浪客剑心TV版,珍藏版 | 26,3 | 激情恋爱,时空转抄 | 6,6 |
| 恋爱人生DXⅡ,亚军沙 | 2,1 | 斗神传,北斗神拳 | 2,2 | 金田一少年TV版,剧场版 | 13,2 | 不可思议游戏—青龙篇,朱雀篇 | 9,10 | 浪客剑心—追忆篇,震魂曲 | 4,2 | 怪医秦博士,勇者王 | 3,17 |
| 梦幻游戏,A计划之反击 | 2,1 | 拳王98,拳王99 | 1,1 | 金田一少年女怪,女王蜂 | 2,2 | —恒国篇,延续篇 | 7,6 | 圣斗士星矢—黄金十二宫(上、下) | 25 | 福星小子爱星球之恋 | 2 |
| 消防员的故事,铁男 | 1,6 | 太空战士8,生化危机 | 1,1 | 金田一少年—医院坡上吊 | 2 | 天地无用—炎夏之圣诞 | 2 | 圣斗士星矢—北欧篇,海皇篇 | 9,5 | 梦幻骑士,宝魔猎人 | 5,3 |
| 新机动战记W—特别版 | 2 | 伤追人,枪神TV版 | 5,13 | 金田一少年—歌剧院的幽灵 | 2 | 倒凶十将传,星方天使 | 3,2 | 圣斗士星矢—钢铁神兵,真红少年 | 7,1 | 破邪大星,机动警察的诞生 | 3,3 |
| 同级生Ⅱ,下级生Ⅱ | 6,6 | 高达W.V.X.G.Z | 各17 | 幸运女神,我的爱神 | 6,3 | X战记,乔乔奇妙冒险 | 2,3 | 圣斗士星矢—神与神的激战 | 1 | 无限地带23,新无责任舰长 | 6,5 |
| 新吹波糖危机,刀魂Ⅱ | 7,2 | 高达ZZ,高达F91 | 16,2 | 3×3只眼Ⅰ部,Ⅱ部 | 4,3 | 足球小将,神秘世界 | 5,4 | 圣斗士星矢—最终圣战,黄金苹果 | 1,1 | 烈焰(杀人课),七都市物语 | 2,1 |
| 网络争霸战,蓝色高达 | 1,1 | 高达A 20周年纪念作品 | 8 | 课本没教的故事,年夜之眼 | 2,2 | 少女革命—剧场版 | 2 | 街霸Ⅱ,街霸ZERO | 2,2 | 五星物语,新世纪龙之子英雄登场 | 1,1 |
| 宇宙战舰—大和号,小倩 | 6,2 | 高达08MS小队电影版 | 1 | 特搜机动队,乱马1/2 | 3,2 | 少女革命—TV版 | 13 | 街霸TV版,魔装机神 | 14,6 | 梦幻街少女罗德岛战记,电影版 | 2,2 |
| 宇宙骑士,宇宙骑士Ⅱ | 16,2 | 高达08MS小队,完结篇 | 6,1 | 冒险少女—娜汀亚,特遣队 | 2,6 | 万能文化猫娘,课长王子 | 6,1 | 大友克洋—麻沫之部屋 | 2 | 通灵公主,网中之鱼 | 6,1 |
| 平衡世界之物语,青之6号4 | 4,1 | 高达0083战士的黄昏 | 6 | 魔影紫光,火雷之月 | 2,2 | 流星花园·OVA,TV版 | 8,16 | 大友克洋—机械嘉年华 | 2 | 星界之纹章,银河醒目女 | 1,3 |
| 圣露米纳斯女学院 | 2 | 高达0083剧场版,高达0080 | 2,3 | GS美神TV版,剧场版 | 15,1 | 相聚—刻剧场版,TV版 | 1,16 | 大友克洋—世界末日,记忆 | 2,2 | 重战机,星方天使 | 2,2 |
| 宫崎峻—风之谷,幽灵公主 | 2,2 | 高达0079,高达—马沙反击战 | 9,2 | 头文字D,头文字DⅡ | 9,5 | 秀逗魔道士—特别篇,TV版 | 3,9 | 大友克洋—迷宫物语,老Z | 1,2 | 刻之大地,南国少年 | 3,2 |
| 宫崎峻—萤火虫之墓,天空之城 | 2,2 | 高达W战场回忆录 | 4 | 寒冷前线雨之岚,星界文章 | 1,1 | 生化危机Ⅲ,白色猎人 | 1,9 | 大友克洋—亚基拉 | 2 | 家有仙狗,妖精战士 | 2,3 |
| 心跳回忆动画版,病毒 | 2,3 | 高达W停不了的华尔兹 | 2 | 安达充—大学篇,阳光普照 | 2,1 | 赏金猎人,我是大哥大 | 9,9 | 真三—万能侠,宇宙海贼 | 6,4 | 橙路—回想到那一天 | 1 |
| 火魅之传,铃音 | 6,5 | 超时空要塞TV版 | 12 | 侍魂—破天降魔之章,斩魔伟 | 1,1 | 魔法阵都市,恶男杰特 | 11,9 | 彼男彼女的故事,食人 | 7,6 | 橙路TV版,橙路剧场版 | 16,2 |
| 罗德岛战记—吟游诗忆 | 6 | 超时空要塞D7,超时空7 | 4,1 | 哥不拉大决战,人鱼之伤 | 2,1 | 机动战舰—剧场版,TV版 | 2,13 | 海底娇娃,蓝华铳梦 | 4,1 | 碧奇魂,非常偶像KEY | 7,2 |
| 罗德岛战记—英雄骑士传 | 9 | 超时空要塞Ⅱ,加强版 | 3,4 | 新世纪福音战士TV版 | 13 | 银河战国群雄传 | 18 | 大运动会,意乱情迷 | 6,1 | 风魔小次郎,闪电霹雳车 | 3,4 |
| 罗德岛战记—水晶国传说 | 3 | 超时空要塞—可有记起爱 | 2 | 新世纪福音战士剧场版 | 4 | 思春期美少女合体机械人 | 2 | 神剑传,飞越巅峰 | 2,3 | 星界纹章,光之帆船 | 4,2 |
| 攻壳机动队,红·兰眼之章 | 2,2 | 超时空要塞精华篇 | 6 | 名侦探柯南TV版,名侦探柯南 | 26,7 | 秋叶原电脑组 | 3 | 武神传说,快刀乱麻 | 3,1 | 能量宝石 | 1 |
| 孔雀王,真·孔雀王 | 3,2 | 银河英雄传说TV版 | 55 | 名侦探柯南—引爆摩天楼 | 2 | 宠物小精灵—爆诞,逆袭 | 2,2 | 蓝球飞人—男儿当入樽 | 1 | 银河少女警察,炎文记忆 | 1,2 |
| 樱大战,樱大战Ⅱ | 2,2 | 银河英雄传说—新战争序曲 | 2 | —14番目地,连续两大杀人事件 | 2,2 | 宠物小精灵—TV版 | 15 | 蓝球飞人—蓝板王·樱木花道 | 1 | 琥珀之追击,变色龙,秘密警察 | 1,3,3 |
| DNA2,电影少女 | 5,3 | 银河英雄传说—污名,白银之谷 | 2,2 | —来自黑暗组织的女子 | 2 | 装甲骑士,装甲骑兵 | 3,18 | 快乐方程式,危险游戏 | 1,1 | 恋爱候补生,梦幻世界 | 1,1 |

好消息:本中心自招收维修土星,索尼游戏机学员至今,已培训了大批学员,现均能独立操作,但很多外地学员距沈阳太远,不能亲自到场学习,为此,本中心重新编写了一套教材《PS·SS故障维修手册》价格68元,免邮费,该手册通俗易懂,有无基础均可学会,同时本中心还将为你提供维修主机板,电源板,光头的配件,执线咨询电话:024—23510278

日本动画音乐CD,暑假期间优惠大酬宾,特价:8元/张 邮费一律15元(无论多少)。请注意!没有标明的为单片装。

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 新世纪特别纪念版 | 爆走兄弟歌唱大集合 | 神行太保(BOY)原声集 | 纯爱手札/滕崎诗织 | 96日本卡通主题歌总动员VOL2 | 梦幻模拟战5 |
| 新古灵精怪(橙路)钢琴演奏集 | 金田一少年事件薄歌唱大集合 | 浪客剑心最新版精选集 | 太空战士七重奏版 | 圣斗士星矢精选合辑 | 电视卡通主题歌精选集7 |
| 魔法骑士/歌唱精选集 | 头文字D歌唱精华集 | 相聚一刻主题歌集 | 侍魂NEOGEO64原声集 | 96日本卡通主题歌票排行榜 | 闪电霹雳车·主题歌 |
| 97卡通主题曲精选 | 99年卡通单曲票选排行榜VOL1 | 机动战士钢弹单曲精选精 | 樱花大战2歌谣全集 | 机动战士精选集1+2 2CD | 烈火之焰·原声集 |
| 电影少女原音集 | 名侦探柯南单曲大集合 | 纯爱手札OVA原声集 | 超时空要塞PLUS原声带2 | 高桥洋子L1/La新世纪EVA礼赞 | 超时空要塞7 |
| 新世纪剧场版/真心为你 | 彼男彼女主题歌集VOL1 | 古精灵怪(橙路)歌曲精选集 | 不思议游戏单曲精选集 | 生化危机原声集 | 机动战士·高达0083 |
| 新世纪交响乐2CD | 太空战士八4CD | 芸能山城组(亚基拉)交响曲 | 城市猎人精选合辑 | 卡通主题歌精选集总动员VOL3 | 纯爱手札·奇妙耶诞舞会 |
| 超时空要塞98单曲精选集 | 藤崎诗织/风之菲 | 罗德岛战记/吟游诗忆 | 罗德岛战记精选合辑 | 魔法少女歌唱大合集 | 流星花园,激情恋爱 |
| 幽游白书歌唱大集合 | 超级机动战士魂歌曲精选集 | 超时空要塞精选集 | 久石让作品精选合辑 | 樱花大战Ⅱ/樱花绚烂 | 宫崎俊音乐集 |
| 宫崎峻作品精华集VOL1 | 拳王99原声合集2CD | 超时空要塞TV版精选集 | 卡通主题歌总动员VOL2 | 97年主题歌精选集VOL2 | 樱花一新歌谣全集 |
| 宫崎峻作品精华集VOL2 | 太空战士1—2原声全集 | 心跳回忆原声集 | 圣斗士星矢96歌唱精选集 | 97年主题歌精选集VOL3 | 神剑闯江湖 |
| 宫崎峻作品精华集VOL3 | 太空战士3悠久风之传说 | GS美神主题歌集 | 灌蓝高手主题歌插曲总动员 | 樱花大战Ⅰ/帝国歌剧团 | 库洛魔法使 |
| 魔神英雄传单曲精选集 | 97超时空要塞歌曲精选 | 寄生虫都市原声集 | 新世纪少年传说合集3CD | 98年日本卡通票选排行榜VOL1 | 万能文化猫狼 |
| 罗德岛战记TV版3CD | 科拿米10周年纪念盘主题歌集2CD | 樱花大战歌谣全集 | 超时空TV版主题歌插曲总动员 | 98年日本卡通票选排行榜VOL2 | 中华一番 |
| 美少女战士歌曲大集合 | 机动战士主题歌集 | 太空战士七4CD | 96日本卡通主题歌总动员VOL1 | 97年卡通主题歌精选集VOL4 | |

由于版面有限,不能登录所有的动画VCD和日剧及音乐CD,函索目录请自备回程信封,贴足0.8元邮票。

| 主机光头周边配件 | | | 名称 | 价格 | 邮费 | 名称 | 价格 | 邮费 | 名称 | 价格 | 邮费 | 名称 | 价格 | 邮费 | 名称 | 价格 | 邮费 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| PS光头原装雾镜 | 50 | 10 | PS光头直读IC块 | 50 | 10 | PS仿原装振动柄 | 60 | 10 | PS退膛振动枪 | 190 | 15 | SS 8M记忆卡 | 95 | 10 | PS/PC金属舞垫 | 380 | 60 |
| PS光头组装雾镜 | 30 | 10 | PS全新原装光头 | 450 | 15 | PS全新外壳 | 50 | 15 | PS野牛振柄Ⅰ/Ⅱ代 | 65/75 | 10 | GB超薄机 | 310. | 20 | "裕兴"VCD机舞毯 | 145 | 15 |
| PS光头线圈总成 | 40 | 10 | PS原装光头 | 350 | 15 | PS双人街机摇台 | 110 | 40 | PS对战线 | 15 | 10 | GB厚机 | 235 | 20 | 智能达VCD机舞毯 | 100 | 15 |
| PS光头总成(带雾镜) | 70 | 10 | SS JVC光头(蓝雾镜) | 120 | 15 | PS原装PDA | 360 | 20 | PS北通8M记忆卡 | 85 | 10 | NG P彩色掌机 | 550 | 20 | PS普通舞毯 | 40 | 15 |
| PS光头排线(短、中、长) | 40 | 10 | SS三洋光头(白雾镜) | 120 | 15 | PS VCD解码器 | 190 | 15 | PS本质吉它(带灯) | 140 | 30 | 彩色GB机 | 580 | 25 | 北通电视舞毯 | 170 | 15 |
| PS光头电机线 | 20 | 10 | DC全新原装光头 | 500 | 20 | PS原装振动方向盘 | 280 | 30 | PS塑料吉它 | 75 | 30 | SNK彩色掌机带卡 | 930 | 30 | PS2支架(套) | 150 | 20 |
| PS光头可调电阻 | 10 | 10 | PS原装修复光头 | 280 | 15 | PS组装振动方向盘 | 180 | 30 | SS遥控手柄(对) | 55 | 15 | GB三合一弃电器 | 45 | 15 | 铁手退膛枪 | 100 | 15 |
| PS光头发光管 | 70 | 10 | PS原装振动手柄 | 100 | 10 | PS金手指卡+书 | 40 | 10 | SS原装手柄 | 60 | 15 | GB二合一放大镜 | 25 | 10 | 北通振动摇杆 | 85 | 15 |
| PS光头专用润滑油 | 20 | 10 | PS原装手柄 | 70 | 10 | PS铁手二代振动枪 | 70 | 15 | SS组装手柄 | 15 | 10 | GB笔式充电器三合一 | 45 | 15 | 野牛Ⅱ振动手柄(代记忆卡) | 75 | 15 |

上述PS光头配件及直读IC,在购买时均送安装说明及图纸,请大家不必担心不会安装。如有问题请来电咨询。

日本经典电视连续剧,日语发音,中文字幕,每片5元,邮费一律15元(无论多少)。

| 名称 | 片数 | 名称 | 片数 | 名称 | 片数 | 名称 | 片数 | 名称 | 片数 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 金田少年事件薄,追爱一族 | 9,11 | 沉睡森林,庶务二课 | 12,12 | 午夜凶铃,葡萄酒专家 | 12,8 | 冰之世界Ⅰ,冰之世界Ⅱ | 11,11 | 爱情白皮白,非洲之夜 | 11,11 |
| 金田一事件之美人鱼传说 | 13 | 鬼炎栖家,三姐妹侦探团 | 11,10 | 一个好人,成田离婚 | 11,10 | 不老的传说,我怕恋爱 | 16 | 周末婚,独身生活 | 9,10 |
| 星之金币Ⅰ,星之金币Ⅱ | 12,12 | 东京仙履奇缘,沙滩小子 | 11,12 | 未成年,戴面具的女人 | 11,10 | 人往高处爬,礼物 | 13,11 | 说老婆坏话,双人床 | 11,12 |
| 魔女条件,恋爱世纪 | 11,11 | 协奏曲,料理千王 | 10,9 | 恋爱本色,远亲不如近邻 | 12,10 | 老师你知道吗,兄弟 | 12,12 | 美味关系,未满都市 | 10,11 |
| 闻女郎,悠长假期 | 11,11 | 偶像妈咪,101次求婚 | 12,12 | 青之时代,高校之恋 | 11,12 | 天使的工作,东京大学物语 | 12,10 | 是谁偷走我的心 | 5 |
| GTO麻辣老师,GTO直海老师 | 12,12 | 一吻定情,何日再相逢 | 6,13 | 同在屋檐下Ⅰ,同在屋檐下Ⅱ | 12,13 | 自从遇见你,苏醒之金狼 | 12,11 | 恋の暴走特急,真之日 | 12,12 |
| 因爱和平,俊平·我很好 | 12,12 | 猎艳男孩,跟我说爱我 | 12,12 | 神·只是再多一点,失乐园 | 12,13 | 邂逅,白衣天使 | 12,12 | 透明人间,茶煲四姐妹 | 13,12 |
| 女医,东京电梯女郎 | 11,11 | 世纪末之诗,理想之结婚 | 12,10 | 自从遇见你,青春无悔 | 13,10 | 幻想,恋爱季节 | 11,12 | 美人,不得了 | 10,11 |
| 患难见真情,超能力魔法 | 12,9 | 老师的奇遇,爱的真谛 | 13,10 | 恶女,29岁的圣诞 | 11,10 | 小报,单身贵族 | 10,12 | 秀豆魔道士(剧场版),FW | 2,12 |
| 百分百去爱,银狼怪奇 | 12,7 | 思念总在分手后,恋爱论 | 10,10 | 16岁的新娘,好消息 | 10,12 | 平安夜,男人三十五 | 10,11 | 是谁造成今天的我,最重要的人 | 10,11 |

拥有土星机的朋友,现在最大的遗憾就是购买不到软件,本批发中心想朋友之所想全力重新推出所有土星游戏节目,让你们的土星机重新焕发出当年的辉煌,可是由于广告的篇幅所限,不能登录全部节目,所以请拥有土星机的朋友来或来函索取目灵,须付回程信封和邮票。价格同上期不变,邮费一律15元,无论多少。

**二手货市场** 索尼机均为长线光头55XX以上型号、土星机均为JVC光头

索尼机8成以上新:主机+双柄+电源+AV线+直读+10张盘 800元/台 邮费50元

土星机8成以上新:主机+双柄+电源+AV线+直读+10张盘 500元/台 邮费50元

均能正常使用

本中心招收维修索尼PS,SS及其它游戏机学员,包教包会,详情电话联系:013604071706

邮购(收款)地址:沈阳市和平区胜利南街59号,收款人:马宏杰,邮编:110001

电话(传真):024—23510278 批发专线(仅限批发):013604071706

乘车路线:北站乘216路,602路,203路到沈阳站或南一马路下车,胜利大街南行300米道东南昌中学旁边

本店有专业人员维修PS,SS机,速度快,价格廉。

# 上海新一代电玩专卖店

## 专业批发 零售 维修 邮购

| | | | |
|---|---|---|---|
| PS 9002 型 | (豪华套餐)主机+振柄+普柄+跳舞毯+1M 记忆卡+AV 线+电源+10 张光碟 | 1150 元 | 邮费:50 元 |
| | (普通套餐)主机+双普柄+1M 记忆卡+AV 线+电源+5 张光碟 | 1050 元 | 邮费:50 元 |
| PS 7501 型 | (豪华套餐)主机+金手指+双普柄+跳舞毯+1M 记忆卡+AV 线+电源+10 张光碟 | 1250 元 | 邮费:50 元 |
| | (普通套餐)主机+双普柄+1M 记忆卡+AV 线+电源+5 张光碟 | 1150 元 | 邮费:50 元 |
| DC | (豪华套餐)主机+原装手柄+原装记忆卡+原装振动包+AV 线+专用电源+原版片 1 张 | 2000 元 | 邮费:50 元 |
| | (普通套餐)主机+原装手柄+AV 线+专用电源+原版片 1 张 | 1700 元 | 邮费:50 元 |
| GB 套机 | 普机+6V 电源+卡(价值 50 元) | 260 元 | 邮费:30 元 |
| | 超薄机+3V 电源+卡(价值 50 元) | 300 元 | 邮费:30 元 |
| | 彩机+3V 电源+卡(价值 50 元) | 590 元 | 邮费:30 元 |
| PSⅡ | 主机+AV 线+专用电源+原振柄+原装 8M 记忆卡+原版片(任选) | 4950 元 | 邮费+保险费 150 元 |

*＊＊＊本店备有 PSⅡ解码芯片 PSⅡ游戏金碟，详细内容请来电咨询＊＊＊*

| | | |
|---|---|---|
| 直接电视机跳舞毯(24 首曲+2 个劲舞游戏/双人舞毯) | 95 元/130 元 | 邮费:15 元 |
| 可兼容所有品牌 DVD、VCD 的跳舞毯(原声演唱、真人伴舞)+光碟 | 85 元 | 邮费:15 元 |
| 全新面市:九块拼装，全金属跳舞机踏板，PS/PC 两用插口，完全街机感受 | 320 元 | 邮费:50 元 |
| 本店备有各种 PS、DC 跳舞地毯，价格分别为:40 元、45 元、50 元 | | 邮费:50 元 |

本店备有大一 GB 单卡、合卡(免邮费)，*特价优惠外地邮购顾客，数量有限，欲购从速!*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 口袋 红、黄、青、绿(中文) | 48 | 太空战士Ⅳ(中文) | 35 | 对战潜艇 | 28 |
| 口袋 红、青、绿(日文) | 24 | 吞食天地Ⅲ(中文) | 35 | 机器猫 | 23 |
| 口袋 黄(日文) | 32 | 漫画英雄 VS 街霸(彩卡) | 60 | 战场狼Ⅱ | 23 |
| 口袋 金、银(日文) | 40 | 第二次机器人大战(中文) | 35 | F—15 | 26 |
| 口袋 金、银(中文) | 96 | 第三次机器人大战 | 42 | 西部牛仔 | 32 |
| 心中回忆(运动篇、休闲篇) | 50 | 第五次机器人大战(中文) | 52 | 饿狼传说Ⅱ | 32 |
| 勇者斗恶龙(中文) | 58 | SD 机器人大战—完结篇 | 42 | 侍魂Ⅱ | 26 |
| 勇者差别恶龙 1+11 | 66 | 灌蓝高手 | 26 | 铁拳Ⅲ | 32 |
| 坏玛利 1,2 | 45 | 99 格斗天王 | 80 | 乱太郎 | 23 |
| 萨尔达传说(中文) | 58 | 97 格斗天王 | 48 | 热血高校 | 23 |
| 萨尔达传说(日文) | 36 | 幽游白书 1、2、3、4 | 36 | 雷霆战机 | 26 |
| 勇者斗恶龙(中文)&银河之星(中文) | 75 | 索尼克 | 28 | 街霸Ⅱ | 28 |
| 信长野望 | 38 | 007 | 24 | 空中霸王 | 24 |

本店特为*外地邮购顾客*备有各类商品价目表:(PS 主机及配件:PS 软件:GB 主机及配件:GB 卡带:MD 主机、配件及卡带:FC 主机、配件及卡带:DC 主机、配件及软件:SS 主机、配件及软件:动画 VCD、CD:游戏完全攻略书:PSⅡ主机、配件及软件)共 11 份，每分 5 元。

**批发，邮购请来电咨询**

地址:1、上海市闵行区莘建路 275 号(莘庄莘建饭店对面) 邮编:201100
TEL/FAX:021—64885664 联系人:许敏洁(小姐)
2、上海市闵行区江川路 291 弄 33 号(闵行肯德基西面) 邮编:200240
TEL/FAX:021—54708324 联系人:裴琦(先生)
3、上海市青浦区城中东路 252 号 邮编:201700
TEL:0—13901770650 联系人:朱文君(先生)

# 烟台宏盛游戏机专卖店

## 专业批发 零售各类主机及配件

索尼最新 128 位主机 PSⅡ代，现货发售中，全套单价: 4900 元
原装世嘉 DC 机(原装手柄、中文说明书、保修卡)单价:1580 元
索尼 PS 9002 型(原装全套直读、碟片伍张) 1100 元
索尼 PS 9001 型(原装全套直读、碟片伍张) 1200 元
任天堂彩色 GB 机: 610 元 超薄机: 310 元
SNK 彩色掌机 NGPC 单价 550 元
金属跳舞踏板(PC·PS 两用)380 元

*本店内所售主机 一周内包换 保修半年*

店内备有大量索尼软件、GB 卡带、DC 原版碟、各类卡通 VCD 碟，并设有二手机柜台本地玩友请到店内或电话查询，另备有各类商品价目表，每份 5 元，外地玩友可来信来电索取

经营地址:山东省烟台市七彩商城 E 区 128 号(长途汽车站东 100 米七彩商城内)

电话:(0535)6281647 传呼:191—1612793(24 小时)
传真:(0535)6281647 联系人:于先生
邮购地址:烟台市上夼西路 173 号—2 号
收款人:吕洪波 邮编:264001

# 吉林市大功电玩动画专卖

因为我们把电玩看作一种文化。所以，我们才会与别人不同

特别推出原装日本人物、手办、系列周边、T 恤、品种齐全。满足广大电玩发烧友。

本店愿与有实力的批发商共同开拓市场
本店备有全品种日本动画 VCD 及经典日本视剧品种上乘，质量保证，欢迎广大玩家来信索取目录，特别推出:太七、太八、心跳回忆、街霸、福音战士等多种人物首办，游戏挂面。

批发零售:索尼(PS)主机及各种 PS 周边配件及游戏软件 ，世嘉(DC)全套，任天堂(N64)任天堂 GB 手掌机、彩色 GB 机、普通 GB 机、荧光 GB 机。各种 GB 配件及百余种 GB 游戏卡带，价格从优。
PS2 预定试玩已全面展开，质量可证，请勿失良机!

**本店另备有游戏机钥匙扣系列: 日本游戏 T 恤系列，品种如下:**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| ①心跳系列 | ⑤沙木系列 | ④最终幻想系列 | ①口袋战士系列 | ⑤铁拳系列 | ④生化危机系列 |
| ③樱花大战系列 | ②侍魂系列 | ⑥刀魂系列 | ③ 98 拳皇系列 | ②最终幻想 8 系列 | ⑥洛克人系列 |

本店特别推出极品 PS2 主机可观看全区 VCD，PS2 直读，可玩平价盘有十几种精典游戏，数量有限(此机型日本已停产)特价、全套:5088 元
索取游戏品种目录包括主机、周边、手办、T 恤、5 元一份(装订成册，包装精美)
地 址:(汇款):吉林省吉林市昌邑区中兴街四中教工楼 12 号商业网点，
大功电玩专卖店
电 话:(0432)2796998 手 机:13704302168 经 理:乔大功

忘玩失
广友良
大勿机

XI'AN SHANLIN

# 西安山林电玩 游戏批发中心

2000 夏日邮购大派送薄利多销网上购物

二手特卖区:PS 主机+双手柄+记忆卡+鼠标+AV 线+电源线+直读+10 款经典游戏

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| PS 机(机型 5501、7000、7501)750 元邮费 50 元<br>DC 机+柄 1500 元 邮费 50 元<br>PS 全新 9002 只售 1000 元邮费 50 元 | GB 薄机 300 元 邮费 20 元<br>GB 彩机 565 元邮费 20 元<br>PS 全新原装光头 430 元 | PS 鼠标 30 元 邮费 15 元<br>日本动画 VCD 日语原生中文字目精装珍藏版 4 元/片)<br>日本偶像剧场 5 元/片 | 日本动画 CD 精选 8 元/片<br>SS 金盘 节目全 9 元/片 | 邮费一律 15 元<br>(无论多少) |

| 名称 | 片数 | 名称 | 片数 | 名称 | 片数 | 名称 | 片数 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 高达 W,Z,ZZ, | 1717,16 | -海滩之战 | 1 | 天地无用-炎夏之圣诞 | 2 | 相聚一刻 上,下部剧场版 | 16,16,1 |
| 高达 V,X,G. 倒 A | 17,17,1,8 | -便衣女警(又名保镖密令) | 2 | 遥远的思念 | 2 | 少女革命 TV 版,剧场版 | 13,3 |
| W-听不了的华尔兹.0080 | 2,3 | - 再见我的爱人(犯罪天才与教授) | 2 | 圣水奇缘,幽灵公主 | 2,2 | 圣子到 BOY,剑风传奇 | 12,13 |
| W-战场回忆录高达 0079 | 4,16 | 99 城市猎人,彼男彼女(1-24) | 2,7 | 听到浪涛,学院侦察团 | 1,16 | 98,99 拳皇 | 1,1 |
| 0079--一年之战争,-大地上的高达 | 6,9 | 不可思议的游戏-朱雀篇,青龙篇 | 10,9 | 奇妙冒险,大运动会 | 3,6 | 生化危机 3,太八 | 1,1 |
| 高达 08MS 小队,完结篇 | 6,1 | 不可思议的游戏-恒国篇,延续篇 | 7,6 | 恶男杰特,灵魂力量 | 9,9 | 街霸 TV 版,剧场版 | 14,2 |
| 高达 08MS 小队电影版 | 1 | 不可思议的游戏-剧场版 | 2 | 新吹波唐危机,艾迪龙 | 7,7 | 浪客剑心 TV 版,X 战记 | 16,2 |
| 高达 0083,剧场版 | 6,2 | 圣斗士-神与神的激战,镇红少年 | 1,1 | 铁男,特遣队 | 6,6 | 东京巴比伦,绝爱 | 1,1 |
| 高达 F91,马沙反击战 | 2,2 | 圣斗士-最终圣战,黄金苹果 | 1,1 | 真女神转身,女恶魔人 | 1,8 | 足球小将,风之名杖 | 5,2 |
| 新世纪福音战士 TV 版,剧场版 | 13,4 | 圣斗士十二宫,海皇篇.北欧篇 | 5,9 | 星方天使,破邪大星 | 1,3 | 魔女宅急便,蜡笔小新 | 2,2 |
| 3×3 只眼 I II | 4,3 | 银河英雄传说 1,2,3,4 | (13.14.16.12) | 薄膜猎人,哥布拉大决战 | 3,2 | 地狱老师 TV,地狱先生 | 16,1 |
| 铁腕,俄狼传说 | 4,4 | 橙路 TV 版,剧场版 | 16,2 | 梦幻街少女,银河战国群雄传 | 2,18 | 罗德岛战记 | 9,6 |
| 青之 6 号,电影少女 | 4,3 | 圣传,樱花大战 | 2,2, | 银河醒目女,危险游戏 | 3,1 | DNA2,魔术师奥凡 | 5,9 |
| 超时空要塞 II,PLUS 版 | 3,4 | 吸血姬美夕 TV 版,剧场版 | 12,2 | 地狱侦探团(白色猎人) | 9 | 心跳回忆,樱通信 | 2,6 |
| 超时空要塞可有记起爱 | 2 | GS 美神-TV 版,剧场版 | 15,1 | 头文字 D,变色龙 | 5,3 | 我的爱神,幸运女神 | 3,6 |
| 超时空要塞 7 剧场版,D7 | 1,4 | 魔装机神,.侍魂 I,II | 5,2 | 真夜中之侦探,北斗神拳 | 6,2 | 玲音,天空战记 | 5,3 |
| 超时空要塞 TV 版 | 12 | 守护月天 TV 版,剧场版 | 11,2 | 万嫩文化猫娘,新无责任舰长 | 6,5 | 大友克洋-未麻之布屋 | 2 |
| 浪客剑心追忆篇 镇魂曲 | 4,2 | 恐怖宠物店,烈火之焰 | 2,14 | 幽游白书 TV 版,剧场版 | 24,2 | 大友克洋-MEMORIES(记忆) | 2 |
| 城市猎人-爱与宿命连发枪 | 2 | 金田一 TV 版,剧场版 | 13,2 | 幽游白书大结局 | 11 | 大友克洋-老人与 Z | 2 |
| -百万黄金 | 1 | 新天地无用 TV 版 | 9 | 库洛魔法使,梦幻游戏 | 14,2 | 大友克洋-世界末日 | 2 |

日本偶像剧场 日语原声中文字幕 本中心另大量备有日本动画 CD 精选由于版面关系不一一列举 欢迎上网查询

**网址**:http://slgame.home.chinaren.com

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 同一屋檐下 1,2 | 12,14 | 人往高处爬,礼物 | 13,11 | 圣者之行进,鬼之栖家 | 11,11 | 独身生活,超能力魔法 | 10,9 |
| 一吻定情 1,2 | 12,6 | 沉睡森林,偶像妈咪 | 12,12 | 青之时代,远亲不如近邻 | 11,10 | 舞夜凶铃之螺旋 | 13 |
| 悠长假期,恋爱世纪 | 11,11 | 美味关系,蔗务二课 | 10,12 | 神指示再多一点,男人 35 | 12,11 | 女医,说老婆的坏话 | 11,11 |
| 爱情白皮书,青春无悔 | 11,10 | 未成年,魔法の条件 | 11,11 | 午夜凶林,葡萄酒专家 | 12,8 | 暗恋,100% 去爱 | 12,12 |
| 东京爱情故事,新闻女郎 | 11,11 | 透明人间,苏醒之金狼 | 13,11 | 患难见真情,恋爱论 | 12,10 | 是谁偷走我的心,协奏曲 | 5,10 |
| GTO1 麻辣老师 | 12 | 茶煲四姐妹,猎艳男孩 | 12,12 | PS 俊平你好,亲子恋人 | 8,11 | 因爱之名义,何日在相逢 | 12,13 |
| GTO2 直海老师 | 12 | 星之金币 I,II | 12,12 | 爱的真谛,周末婚 | 10,9 | 恶女,101 次求婚 | 11,12 |

邮购收款地址:西安市团结南路 1 号新土门市场 8-27 号　　收款人:赵青林　　邮编:710077

电话(传真):029-7700594　029-4221094　　批发:013709180949　　E-mail:ps1234@263.net


## 邮购信息

应广大读者要求,为了便于广大读者收集本刊,现将本部所存的部分书籍告之读者,有需要以下书籍的读者请直接汇款至:北京清河邮局 062 信箱　邮购部　邮编:100085,进行购买,每本书请附 2 元邮费。

| | | | |
|---|---|---|---|
| 电子游戏《秘技宝典·续》<br>原定价 18.80 元 优惠价 10 元 | 《电子游戏与电脑游戏'98 上、下半年合订本》<br>定价:各 28 元 | 《电子游戏最新指南与攻略之二》<br>定价:22 元 | 《三周年纪念号》<br>定价:6.5 元 |
| 《电子游戏与电脑游戏'96 合订本》<br>原定价 28 元 优惠价 22 元 | 《电子游戏与电脑游戏'99 上、下半年合订本》<br>定价:28 元 | 《电子游戏广场 7、12~16》<br>定价:10 元 | 《梦幻总动员》<br>定价:20 元 |
| 《偶像时尚》<br>定价 9.80 元 | 《电子游戏与电脑游戏》2000 年 3 月号<br>定价:7.90 元 | 《电子游戏 96、97 典藏本》<br>原价:22 元 优惠价:15 元 | 《梦幻总动员续》<br>定价 20.00 元 |
| 《电子游戏与电脑游戏》99 年 12 月刊<br>定价各 6.50 元 | 《电子游戏与电脑游戏世纪版》<br>定价 6.5 元 | 《梦幻总动员 1、2》<br>定价 12.50 元 | 《电子游戏与电脑游戏》2000 年 1、2 月号<br>定价各 6.5 元 |
| 《电子游戏广场 7~12 合订本》<br>定价 29.80 元 | 《剑魂》<br>原价 25 元 优惠价:20 元 | 《电子游戏最新指南与攻略之三》<br>定价:22 元 | 《电脑游戏最新指南与攻略》<br>原价:22 元 优惠价:15 元 |

*以上书目,因数量有限,欲购从速!!*

①邮购地址:北京市清河邮局 062 信箱 邮购部　邮编:100085
②注明邮购书名及册数(另加邮费 2 元),字迹清晰工整地址详实以免误寄。
③如有因邮寄失误而未能收到邮购书目的读者请打咨询电话:010-62924382

### 招聘启示

**本刊因发展需要,现招聘下列人员:**

1. 文字编辑一名。要求:30 岁以下,大学本科以上学历,吃苦耐劳,认真负责。
2. 日语翻译一名。要求:30 岁以下,大学日语专业学历,对电子游戏有一定了解者优先。

# 沈阳小陆游戏机专营店

批发、零售、邮购、专修

(家用游戏机批发中心)

**特别推荐**:新款日本原装 NEC15 寸超平多功能彩色显示器。自带扬声器。配有 AV、S、RGB、及电脑多组输入端子。使用本店专供的 RGB 三原色输入线,可在此彩显上体验到 DC、PS、SS 等次世代主机的高质量清晰图像。效果明显高于其它任何显示手段。是次世代玩友的最佳拍档。

●专用 RGB 线 45/条 ●售价:650/台●可看电视节目、带遥控器 780/台(邮购玩友需告知最近的火车站及联络电话木箱包装及运费 80 元/台)

## 以下均为土星金碟详细目录 售价 9 元/张 邮费 15 元

1 恶神传
2 饿狼传说 3
3 饿狼传说 4
4 饿狼传说 5
5 WWF 真人摔角
6 少年街霸 2
7 少年街霸 3
8 斩红郎无双剑
9 天草降临
10 神风拳
11 恶魔战士 2
12 恶魔战士 3
13 X 超人 VS 街霸
14 漫画英雄 VS 街霸
15 生与死
16 东京蕃外地
17 风云再起
18 火热火热 7
19 VR 战士 1
20 VR 战士 2
21 Q 版 VR 战士
22 VR 战士 VS 格斗之蛇
23 96 拳王
24 97 拳王
25 豪血寺一族 3
26 口袋战士
27 全日本职业摔角
28 真人快打合集
29 斗神传
30 龙珠 Z 真武斗传
31 龙珠 Z 伟大传说
32 罗媚斗
33 斗士历史
34 格斗家传说 5
36 美少女格斗
37 战斧格斗
38 X 超人
39 漫画英雄
40 世界英雄
41 真人街霸
42 格斗之蛇
43 天空对战
44 斗龙传说
45 机械格斗
46 VG 女子格斗
47 少年街霸
48 家族格斗
49 真人快打 4
50 武术家族
51 御意见无用过关
52 水獭天冒险
53 花小路大作战
54 血工厂
55 梦精灵冬季限定版
56 太郎丸
57 电梯大盗
58 不良少年
59 世嘉三合一
60 新忍传
61 热血亲子
62 救火奇兵
63 索尼克全集
64 守护英雄
65 龙与地下城 2CD
66 洛克人 X4
67 节奏小子
68 吞食天地 2
69 刑事快打 2
70 爆笑三人组
71 越南战役
72 炸弹人
73 立体炸弹人
74 一切从历史开始
75 钟表骑士
76 蜡笔小新
77 魂斗罗
78 辉水晶传说
79 重装机兵
80 骨头先生
81 忍者万丸
82 破坏城市
83 侏罗马公园
84 蚂蚁大战争
85 海底大战争
86 米老鼠与唐老鸭
87 杰克龙 3
88 鬼斩忍法帖
89 乌鸦
90 3D 索尼克
91 泡泡龙 3
92 玩具兔子
93 昆虫行动
94 小双侠
95 地狱神拳
96 3D 警察捉小偷
97 魔界村合集
98 炸弹乐
99 双打坦克大战射击
100 武装雄师 2
101 VR 特警 1
102 VR 特警 2
103 死亡之屋
104 武装雄师 1
105 战区 51
106 妖霸天下
107 最高力量
108 西部枪战
109 坦克风暴
110 棉花小魔女 1
111 棉花小魔女 2
112 紫炎龙
113 性感沙罗曼蛇
114 雷电风暴
115 华丽击落王
116 武装飞鸟
117 逆鳞弹
118 空牙外传
119 空牙 2001
120 疾风魔法大作战
121 飞龙 1
122 飞龙 2
123 首领蜂
124 怒首领蜂
125 高达射击
126 毁灭战机
127 1945(1)
128 1945(2)
129 龙王战机
130 变形战机
131 暴力战机
132 幻影战机
133 异形
134 超时空要塞
135 特功战机
136 冲破火网
137 雷鸟 V
138 闪电战机
139 银鹰战机
140 魔法神剑
141 四国战机
142 超兄贵
143 机动战士高达飞向宇宙
144 银河战机
145 空战
146 外太空战机
147 外太空占机外传
148 座舱高达制裁者
149 G 点射击
150 苍穹红莲队
151 攻击苏联
152 机械战士
153 AMOK RPG SLC
154 精灵王纪传
155 公主王冠
156 武士道烈传
157 高达 G 世纪
158 机动战士 Z
159 王国浪漫传说
160 正义之文章
161 超级机械人大战 F
162 超级机械大战下完结篇
163 龙之力量 1
164 龙之力量 2
165 卡片召唤师
166 王都巨神
167 狙击的神子
168 冰壁邪神宫
169 仙剑奇侠传
170 龙的五千年
171 魔剑美神 1
172 魔剑美神 2
173 格兰帝亚
174 格兰帝亚图书馆
175 异域巴洛克
176 银河公主传说 1
177 银河公主传说 3
178 吉连野望
179 吉连野望攻略书
180 关外魔境第四默示录
181 王国传说
182 炼金术士
183 银河之星 1
184 银河之星合集
185 银河之星 2
186 梦幻模拟战 1+2
187 梦幻模拟战 3
188 梦幻模拟战 4
189 梦幻模拟战 5
190 洛克人大冒险
191 足球 RPG
192 三国英杰传
193 恶魔全书
194 亚鲁巴外传
195 白发魔女
196 英雄传说 1+2
197 七风岛物语
198 光明圣柜
199 千年帝国之兴亡
200 黑之断章
201 真女神转生
202 女神转生之轮舞曲
203 提督之决断 2
204 提督之决断 3
205 毛利元就
206 无人岛物语
207 魔法骑士
208 黑暗救世主
209 最强兵团
210 时之道镖
211 太阁立志传
212 恶魔召唤师
213 EVE 夜行侦探
214 EVA 钢铁女友
215 绿野仙踪
216 大战略
217 黑暗追踪者
218 神魔争霸
219 樱大战 1
220 樱大战 2
221 樱通信
222 三国志 4
223 三国志 5
224 旺尔达之心—未落古代文明
225 大航海 2
226 大航海外传
227 露娜魔法学院
228 模拟城市 2000
229 少年军团
230 机动战舰
231 水浒传 108 星
232 孔明传
233 飞行大享
234 交通大享
235 青海来的少女
236 心跳回忆—彩之恋歌
237 井上凉子
238 新海底军舰
239 病毒
240 猎人 2
241 毕业旅行
242 毕业
243 摇动的心
244 放课后恋爱
245 十八美少女 1、2、3
246 警察故事
247 三个维京人
248 魔岛俱乐部
249 商成棒球
250 悠久幻想曲
251 新同居时代
252 诞生 S
253 美少女梦工厂
254 真说梦见馆
255 初恋
256 游戏青春
257 喜欢
258 烈岛震撼
259 人神大战
260 魔法女巫 2
261 百物语
262 怪物农场
263 太平洋之风
264 魔导物语
265 数码暴龙
266 夜之真实
267 野野村医院
268 恋爱魔法学园
269 兽精三世
270 英雄志愿
271 电脑工厂
272 剑上的微笑
273 无人岛物语
274 虹色青春
275 女子学堂
276 禁忌的欲望
277 恸哭
278 愿与你相逢
279 愉快的仲夏夜
280 桃太郎道中记
281 远方传说
282 模拟动物园
283 失去记忆的少女
284 心跳回忆 2
285 黑色的细胞
286 信长野望一天翔记
287 公主传说
288 美少女特勤组
289 她的名字
290 同级生 1
291 同级生 2
292 下级生
293 警察传说
294 伊苏全集
295 青涩宝贝
296 恋爱开始
297 房事战争
298 命令与争服
299 炸弹人战争
300 命令与争服
301 魔兽争霸
302 主题公园
303 惑星强袭
304 福音战士
305 放课后恋爱俱乐部
306 设法退还的爱
307 恋爱魔法学园
308 鲁帮三世
309 宇宙探险
310 猎人 1
311 月花雾幻谭
312 政界立志传
313 新海底战舰
314 斩魔超奥义
315 恶魔大富翁
316 龙的五千年
317 银河英雄传说
318 打比赛马
319 RPG 全集 AVG
320 生化危机
321 古墓丽影
322 深海恐惧
323 神秘岛
324 神秘岛 2
325 神秘医院
326 金田一少年事件薄
327 13 人侦探士
328 侦探物语
329 街霸
330 钟楼惊魂
331 时空游侠
332 樱花大战(蒸气篇)
333 天下制霸
334 电脑天使
335 机动战舰大和美女
336 美女狙击游戏
337 安室奈美惠
338 真崎麻衣写真集
339 犯罪写真
340 板木优子—恋之予惑
341 海滩麻雀
342 恋爱麻雀
343 麻雀学园祭
344 大牌岩
345 魔法宝石全集
346 美女拼图 1
347 美女拼图 2
348 VR 麻雀 2
349 妖艳电视麻雀
350 街霸方块
351 麻雀
352 皇帝游戏
353 拉斯维加斯赌城
354 美少女雀仁 2
355 美少女雀仕 4
356 麻雀道破厂
357 同级生麻雀
358 迷你裙女警
359 PV 麻雀
360 全国制服美少女 1
361 全国制服美少女 2
362 钩鱼 2
363 爆钓日本烈岛
364 夏色麻雀
365 麻雀 R
366 台球
367 花花公子 1
368 滕崎诗识
369 美女画线
370 ROX 方块
371 欢迎到咖啡屋 1
372 欢迎到咖啡屋 2
373 麻雀狂时代
374 美少女桌球
375 美女麻雀 2
376 实战麻雀
377 心跳回忆永运在你身边
378 桌球 2
379 恋爱故事
380 月下摇蓝曲
381 南岛大冒险
382 人造人间
383 魔法少女
384 机车警察
385 麻雀四姐妹
386 蜡笔女神体育
387 98 法国之路
388 世嘉 98 世界怀
389 FEFA98 足球
390 98 足球俱乐部
391 梦游美国
392 世嘉拉力
393 96NBA
394 97NBA
395 98NBA
396 十项全能
397 冬季奥运会
398 监球飞人
399 97 日本联赛
400 TT 电单车
401 飚车王
402 公路最速传说
403 FIFA97 足球
404 GT024
405 极品飞车
406 八人赛车
407 Q 版赛车
408 环游世界
409 武装赛车
410 F1 赛车
411 疯狂赛车
412 GOGO 足球
413 美女桌球
414 VR 排球
415 真人职业棒球
416 实况 Q 版棒球
417 女忍者捕猎贴
418 恋爱故事
419 月下摇蓝曲
420 南海大冒险
421 花花公子 2
422 美女赌场
423 麻雀狂时代
424 97 麻雀
425 花组方块
426 心跳麻雀
427 摄影俱乐部
428 太空 DL
429 三级麻雀
430 湾岸美女
431 魔法美少女
432 火凤凰
433 机车警察
434 圣诞节 3
435 索尼克 R(过关)
436 反射对战
437 春风战队
438 琉璃色之碧
439 卡通街霸
440 真实要求 451 美少女梦工厂 3
441 飞鸟格斗 120%(格斗)
442 空中霸王(模拟)
443 时空战机(射击)
444 蚯蚓战士(过关)
445 小飞侠(射击)
446 实况沙罗曼蛇(射击)
447 对战之星(射击)
448 梦精灵(过关)
449 天地无用(SLG)
450 对战方块(娱乐)
451 泡泡龙 1(过关)
452 花组通信(SLG)
453 樱花方块(娱乐)
454 游戏天国(RPG)
455 庆应游击队(过关)
456 兵蜂(射击)
457 座抢高达苍之继承者(射击)
458 警察捉小偷二合一(过关)
459 心跳回忆一起程之诗(SLG)
460 富贵骑士团 2(SRPG)
461 首映日 1(三级)
462 首映日 2
463 首映日 3
464 寂寞的心
465 巫术(RPG)
466 孤高英雄 4(战场狼过关)
467 七喜小子(过关)
468 摇滚乔尼(过关)
469 古惑狼(过关)
470 世加三四郎
471 雷曼(红头仔过关)
472 杜姆(射击)
473 黑色战机(射击)
474 荒野之网(飞机)
475 卡普空全集 1(击落王时代)
476 卡普空全集 2(击落王时代)
477 卡普空全集 3(击落王时代)
478 卡普空全集 4(击落王时代)
479 卡普空全集 5(击落王时代)
480 暴力足球 S
481 大头拳击
482 P6 麻雀
483 麻导俱乐部 2
484 冰球 96(体育)
485 鳄鱼仔历险记(过关)
486 剑与魔杖(RPG)
487 心跳回忆真人版(育成)
488 心跳回忆 2(育成)
489 快打旋风(复仇)(格斗)
490 VR 赛车(体育)
491 电车 GO(模拟)
492 平和总进击(SLG)
493 极品飞车 1(体育)
494 世嘉拉力大赛(体育)
495 初恋物语(SLG)
496 街霸合集(格斗)
497 飞龙 RPG(RPG)
498 异灵(AVG)
499 特搜机动队(射击)
500 破亡之舞(SLG)
501 宇宙梦幻
502 信长野望之将星录(SLG)
503 速攻生徒会(格斗)
504 维新之岚(SLG)
505 电脑战机(射击)
506 18 岁战机(射击)
507 美苏坦克大战(射击)
508 恶魔城(过关)
509 炎之射手(足球)
510 AMOK(射击)
511 桌球 3(娱乐)
512 D 之食卓(AVG)
513 战国传说(射击)
514 究极虎 2(射击)
515 科曼奇直升机(座舱)
516 虎胆龙威三部曲(过关)
517 黑暗神鹰直升机(座舱)
518 超新星格斗(格斗)
519 K—1 拳王
520 滑雪(体育)
521 邪神降临(RPG)
522 零式格斗(格斗)
523 组装飞机
524 毁灭者(过关)
525 新装便利店(SLG)
526 魔法少女(RPG)
527 龙少女(RPG)
528 美少女保龄球大赛(体育)
529 冒险话剧(RPG)
530 梦游美国巡回版(体育)
531 终极战役
532 世嘉育成足球 Z(SLG)
533 幻想水浒传
534 变形战机
535 蝙蝠侠与罗宾

邮购兼批零总部(汇款地址):沈阳市铁西区南八中路 78 号(保工街八路口东 50 米)
收款人:陆红疆 邮编:110023 电话(邮购查询):024-25850632
批发总部:五爱市场东区电器精品 745、746 档(金城宾馆斜对面),南区购物城 126 档
电话(邮购免打):024-24141448 手机(批发专线):(0)13609892121

# 北京天安游戏王国土星SS邮购价目表

过关:A　模拟:B　体育:C　冒险:D　益智:E　格斗 F　战略:G　射出:H

B1 飞龙(4CD)
B2 七星斗神
B3 万兽之王
B4 仙剑奇侠传
B5 绿野仙踪
B6 恋之魔法学园
B7 天外魔境(2CD)
B8 人神大战
B9 白发魔女
B10 女神骑士团
B11 卡片召唤师
B12 魔法骑士
B13 真说武道士
B14 公主王冠
B15 恶魔城
B16 魔导物语
B17 光明盛梅
B18 足球 RPG
B19 银河之星 Ⅱ2CD
B20 守护英雄
B21 真女神转生 2CD
B22 黑暗救世主
B23 破土之舞
B24 救火奇兵
B25 格兰帝亚 2CD
B26 精灵王传纪
B27 幻想水浒传
B28 古物降临传
B29 光明Ⅱ、王都巨神
B30 受阻击的神子
B31 冰壁邪神宫
G32 太平洋之岚
G33 命令与征服 2CD
G34 基兰的野望
G35 基兰攻略指令书
G36 三国Ⅴ(中文版)
G37 魔兽争霸Ⅱ
G38 少年军团
G39 皇家骑士
G40 水浒天导 108 星
G41 三国志孔明传
G42 炸弹人战斗
G43 大航海时代Ⅱ
G44 信长野望将星录
G45 板本龙马
G46 龙之力量Ⅰ
G47 龙之力量Ⅱ
G48 毛力援救
G49 太阁立志传
G50 提督决断Ⅲ
G51 三国志英杰传
G52 千年帝国兴亡
G53 樱花大战 Ⅱ3CD
G54 机器人大战 F
G55 机器人大战 F 完结篇
G56 梦幻模拟战Ⅰ+Ⅱ
G57 梦幻模拟战Ⅲ
G58 梦幻模拟战Ⅳ
G59 梦幻模拟战Ⅴ
D60 幽灵(8CD)真人
D61 圣旦节 3(4M 加速卡)
D62 急样特急 2CD
D63 真宫平物语 2CD
D64 暗之追踪者
D65 盗墓者
D66 吐食卓 2CD
D67 恸器
D68 生化危机
D69 月花雾纪潭 2CD
D70 异灵 2CD
D71 钢铁女友 2CD
D72 EVE Ⅱ2CD
D73 少女革命 3CD
H74 武装雄师Ⅰ
H75 武装雄师Ⅱ
H76 3D 火风凰
H77 怒首领蝉
H78 太阳表决
H79 世嘉三合一
H80 疾风魔法大作战
H81 最高力量(对光枪)
H82 妖霸天下(对光枪)
H83 华丽击落王
H84 紫黄龙
H85 新海底军舰
H86 高达Ⅰ

H87 高达Ⅱ苍之受继者
H88 高达Ⅲ制裁者
H89 越南战役
H90 雷鸟一闪电出击Ⅴ
H91 超时空要塞 2CD
H92 雷电Ⅱ
H93 1945 Ⅱ
H94 海底大战争
H95 飞龙Ⅱ
H96 音速合集
H97 死亡之屋(对光枪)
H98 VR 物警Ⅱ
H99 极地坦克
H100 卡着Ⅰ击落时代
H101 电脑战机
H102 战区 51
H103 苍穹红莲队
H104 高达 Z
C105 海岸赛车真人版
C106 十项全能
C107 97NBA
C108 98LIVE
C109 98 法国世界杯
C110 98FIFA 足球
C111 98SOCLER(世界杯)
C112 Q 版赛车公园
C113 TT 摩托
C114 世嘉拉力
C115 危机制造者
C116 篮球飞人
C117 98 世界杯足球
C118 GT 赛车 24 小时
C119 极品飞车Ⅱ
C120 美少女卓球 3
A121 数码暴龙
A122 一切从历史开始
A123 三勇士
A124 龙与地下城(4M 加速卡 2CD0
A125 超间速鼠 R
A126 索尼克合集
A127 龙珠一传大传说
A128 吞食天地
A129 新忍传
A130 花小路大作战
A131 洛克人Ⅳ
A132 快打刑事
F133 VG 格斗
F134 街霸 ZOⅢ(4M 加速卡)
F135 街霸合集 2CD
F136 X—MEN 对街霸
F137 真人快打Ⅳ
F138 斗龙传说
F139 口袋战士
F140 格斗人生
F141 零式格斗
F142 拳皇 97
F143 漫画英雄
F144 斩红郎无双剑
F145 街霸 ZⅡ
F146 VR 战士对格斗之蛇
F147 饿狼传说
F148 天草降临
F149 饿狼Ⅴ
F150 VR 战士大头版
F151 水浒演义起风云
F152 漫画英雄对街霸
F153 VR 战士Ⅱ
F154 96 格斗
F155 豪血寺一族Ⅲ
F156 龙珠真武
F157 魔城战士 3(4M 加速卡)
E158 初恋物语(4CD)
E159 和你在一起 2CD
E160 插班生 2CD
E161 练习序曲
E162 ROX
E163 牧场物语
E164 赌城
E165 恋之麻雀花札
E166 无法退还的爱 2CD
E167 从君传说
E168 模拟城市 2000
E169 恶魔大富翁
E170 下级生 3CD
E171 皇帝游戏 2CD
E172 全国制服美少女Ⅰ

E173 全国制服美少女Ⅱ
E174 青成足球
E175 三年级麻将
E176 麻雀学园祭Ⅰ
E177 同级生麻雀
E178 首映日 2CD
E179 心跳回忆 Ⅱ2CD
E180 桃太郎道中记
E181 夏色麻雀
E182 樱通信
E183 海边麻雀
E184 同级生 Ⅱ2CD
C185 都市追击
E186 街霸方块
E187 泡泡龙 3
E188 实战麻雀
G189 樱花大战 Ⅰ2CD
E190 大江户
E191 动画摄影
E192 P7 麻雀
E193 花组方块
E196 时之道标
E194 七大文明
C195 97 首都高速
B196 时之道标
H197 究极虎
D198 邪神降临
C199 州竞艇
G200 大战略
E201 魔女赌场 3CD
E202 拼图
E203 麻雀 RⅠ
E204 麻雀 RⅡ
E205 P5 麻雀
E206 P6 麻雀
A207 列岛振撼
F208 罗媚斗
F209 战斧格斗篇
A210 蝙蝠侠
A211 洛克人 8(金手指手)
A212 骨头先生 2CD
C213 梦游美国
G214 银河英雄传说
E215 花花公子
H216 空牙外传
B217 银河之星Ⅰ
G218 罗德岛战记
E219 妖精战士 2CD
E220 美少女麻雀
A221 高达一年战争
D222 压缩空间 2CD
G223 皇家骑士团Ⅱ
E224 P2、3、4 麻雀
E225 虹色青春
D226 密斯特
D227 时空游侠
E228 嗜喱六块
E229 妖精电视麻雀
E230 诞生 S
E231 捕物贴
H232 独立日
B233 鬼太郎一幻冬怪奇潭
B234 七风岛物语 2CD
E235 麻雀学园祭 DX
G236 S · RPG 工作室
F237 世界英雄
F238 神凰拳
C239 美少女卓球 2CD
F240 X—MEN(4M 加速卡)
E241 初恋物语
C242 太空凹轮车
C243 零 4 赛车
H244 异形
C245 钓鱼世界
C246 爆钓日本列岛
C247 IQ 追踪赛车
B248 燃烧冒险
A249 侏罗记公园Ⅱ
G250 巴洛克传奇
D251 碧奇魂
C252 98NBA 蓝球
B253 轮回转生舞曲 2CD
D254 潜到伦敦塔
E255 大牌砦
B256 辉之水星传说
C257 98 美国赛车

H258 米高美射击
G259 尼罗洲之夜鸣
E260 美少女虐仕 2CD
H261 斗魂战记
H262 人造人间(对光枪)
A263 中袋大冒险
A264 鬼屋 ACT
B265 公主传说
A266 卡普空 2 魔法骑士
D267 街(2CD 真人)
H268 天蛛战机
H269 空牙 2001
B270 仙察活龙大作战
E271 麻雀狂时代放课后
C272 96 曲棒球
D273 EVA 第二印象
G274 皇龙三国演义
A275 梦精灵
D276 3×3 只眼 3CD
D277 13 目侦探
A278 街头战士
H279 棉花小魔女
A280 洛克人大冒险 3CD
C281 96VGE 足球
G282 感星强袭
F283 卡普空 5
A284 卡普空 4—孤高英雄
C285 花式滑雪
A286 炸弹人世界
D287 LINDA 3
G288 圣神传
B289 暗黑之神
B290 超斩破邪剑
B291 魔术师传奇
A292 月影村怪物
B293 剑与魔杖
B294 依苏全集
B295 格兰帝亚一图书馆
D296 战地医院 2CD
H297 性感沙罗曼蛇
A298 鬼斩忍法贴
D299 野野村病院
D300 深层恐惧 2CD
H301 DOOM
E302 政界立志传
H303 反射对战 2
D304 乌鸦
F305 生与死格斗
G306 三国志读本
A307 破坏领域
A308 野狼威力
B309 吉伦大冒险
R310 新模拟公园
D311 病毒 3CD
H312 逆鳞弹Ⅱ
A313 3D 索尼克
D314 月下摇篮曲
D315 特殊部队
E316 东京番外地 2CD
E317 模拟动物园
E318 便利商店
E319 森高千里 2CD
B320 魔剑美神Ⅰ
H321 1945Ⅰ
D322 猫怪盗
H323 银河嫔样传说
E324 电脑天使
C325 温布尔登网球
C326 湾岸赛车动画版
A327 毁灭行动
C328 炎之射手
E329 心跳纪念品
B330 以剑对笑
H331 VR 特警工(对光枪)
H332 战国风云录
E333 麻雀道破场
C334 赌马
A335 热血亲子
E336 帝国反击 2CD
H337 七喜先生
C338 世卡足球
E339 美少女画线
F340 恶魔战士Ⅱ
E341 神奇世界
H342 游戏天国
H343 太空战斗机外传

H344 射击方块
H345 快乐兵蜂
C346 电车 GO DX
C347 世嘉观览
B348 正义之文章
H349 武装飞鸟
H350 魂斗罗 2
H351 首领峰
H352 菱风射击
C353 梦游美国
E354 阻击千金小姐
B356 秘密战队
H357 斗士历史
H358 西部枪手
H359 逆鳞弹Ⅰ
E360 樱桃小丸子
C361 战斗赛车
H362 飞行船Ⅱ
H363 闪亮银枪
E364 麻雀狂时代海边篇
A365 索尼克Ⅱ
D366 时空转移少女 3CD
G367 天使同盟Ⅱ
H368 超级沙罗曼蛇Ⅲ
H369 武器射击
E370 美少女麻雀Ⅱ
E371 世界饲养员
H372 沙罗曼蛇合集
C373 城市赛车
A374 电梯大盗
A375 远离战区
B376 梦幻之星合集
D377 太郎丸
H378 G 点射击
E379 爱之彩歌 2CD
B380 银河少女警察 3CD
A381 魔法草蜢
H382 18 岁战机
E383 悠久幻想曲
A384 米老鼠与唐老鸭
E385 彻万麻雀
G386 SD 高达
C387 G 版野棒球
C388 世嘉拉力Ⅱ
B389 真女神转生
B390 龙的五千年
B391 失落的古代文明
B392 王国传说Ⅱ
G393 大航海时代外传
H394 山姆历险
H395 暴力计程车
A396 蝗螂战士 2
E397 模拟大厦
G398 三国Ⅳ
A399 四狂种物语
E400 流璃色之雪
E401 同级生计
C402 96 日本野棒球
B403 钻石全集
B404 英雄志愿
C405 立体拳击方块
E406 喜欢你 2CD
E407 藤崎恃织
E408 悠久幻想曲限定版
E409 卒业
F410 火热火热 7
D411 神秘世界
B412 格兰帝亚体验版
D413 真实世界
E414 心跳回忆真人版
A415 恶鱼仔
D416 百物语
B417 魔剑传说
B418 爆笑艳国
C419 97VG 足球
E420 幻影魔法
E421 策略战士
D422 黑之断章
D423 恸哭后续
E424 新机动战舰 2CD
E425 机动战舰
E426 恋爱天使
C427 山卡赛车Ⅱ
A428 幻影战士
A429 庆应游击队话剧篇
C430 98 滑雪 ZAP!

E431 美少女俱乐部
D432 玛莉工作室
D433 真说梦见馆
F434 格斗外传
F435 制服传说
F436 全日本搏击
E437 VR 战士(1. 海神集 2. 里昂篇 3. 野狼篇 4. 瞬帝集)
E438 图片罗真集
G439 苍空之翼(2CD)
E440 樱花大战一蒸气篇
C441 冬季奥运会
C442 交通大亨
E443 蜡笑女神
C444 卒业 2
C445 97 胜利赛马Ⅱ
F446 超级机器人格斗
A447 大力神
F448 斗神传 URA
H449 攻击苏联
D450 金田少年事件薄
G451 玩具战争
E452 首映日限定版
F453 VR 战士Ⅰ
H454 杀人出租车
H455 重装机兵Ⅱ
E456 人生剧场Ⅱ
F457 速攻生徒会
A458 电曼
C459 VR 赛车
C460 兔宝宝赛车
F461 超级空格斗英雄传
A462 旅鼠大冒险
A463 斗斗虫
A464 蟌蚁大世界
E465 青海来的少女
E467 房客战争
F468 美少女格斗 120%
C469 暴力摩托
A470 忍空
F471 真人版街霸
F472 电影版街霸 2CD
E473 育成足球Ⅰ
B474 王国传说Ⅰ
B475 青春光辉
F476 VR 战士 - 特别版
B477 雷光战士
H478 雷鸟号 - 黄金版
B479 步舞飞旋
D480 EVE Ⅱ4CD
E481 美少女麻雀 4
E482 真剑游戏 - 三四郎
C483 棒球Ⅱ
E485 恶魔城战士Ⅱ
E486 心跳经典一无法退还的爱
C487 光速赛车
E488 新世纪Ⅰ
E489 欢迎来到爱情俱乐部
F490 快打旋风 - 复仇
B491 魔剑美神 2
G492 春风战队(3CD)
E493 魔法的使用方法
E494 应招生 2CD
G495 飞翔篇 2CD
E496 便利店Ⅰ
F497 御意见无用
E498 音乐跳豆
A499 鸡蛋仔公园
H500 闪电出击特别版
G501 银河少女警察 2086
E502 麻雀海岸物语
B503 屠龙危机
H504 巴特斯之枪
D505 纽约真人 2CD
B506 恶魔全书
D507 无人岛物语
H508 黑暗战机
E509 VR 少女 S
G510 个人危机
E511 3D 麻雀 Ⅱ2CD
H512 机械战队
H513 雷神之锤
D514 生化悍将

长期现货供应以上优质软件 15 元/张，邮费 10 元/次，不计张数其它未登游戏可预订。

特别服务：音乐 CD、动画、动画 CD 等编辑、剪接，可将所有喜爱的歌曲放至一张 CD 盘上，制作 30 元/张。注：自备原盘

来信或汇款请寄：北京市东城区交道口东大街 31 号　褚振亮(收)邮编：100007 咨询服务热线：(010)84012073 二手货信息咨询(010)84027282

**北新桥总店地址：乘 106、116、13、107 路公气车到北新桥下车，红绿灯西 107 北新桥站对面即是**

酒仙桥第一分店地址：乘 401、402、408、413、418、813 路公汽到酒仙桥商场下车，413、402 酒仙桥商场站点斜对面口内 15 号即是。

三里河第二分店地址：乘 13 路、21 路(三里河东口下车)，烧鹅仔斜对面即是。邮购只限总店，分店零售价格以门市标明价格为准。

甘家口第三分店地址：乘 103、102、114、320 路到甘家口站下车，甘家口大厦南 200 米即是。

# 成都火星电玩

日本游戏机及配件卡通 VCD、CD 大集合　　寻求各地经销商　批发热线:(028)3360988

详细目录请见网址:WWW. marsgame. com　电子邮件:marsgame@263. net

本部电脑管理,万无一失。函索详目录自备回邮信封,贴足 1.6 元邮票。邮购价:VCD5 元/张,音乐 CD10 元/张。 邮费 15 元(无论多少)

邮购地址:成都市建设路邮局 5A-199 信箱　肖忠发(收)　邮编:610051。门市地址:成都市成华街四号附 5 号　门市电话:028-3360988

## 日本名卡通动画精选(一)　特价:5 元/张　2000.4.4

CHT 女福星,情侣乐天派 2CD
新 99 拳王 2CD
魔神 B-G-O 6CD
JOJO 奇妙冒险 3CD
高达 W-无尽华尔兹 2CD
高达 G-新机动武斗传 17CD
W 高达 TV 版 17CD
高达 MS08 小队 6CD
高达 0080 3CD
高达 0083 6CD
高达 Z 17CD
高达 ZZ 16CD
高达 X 17CD
高达 F91 2CD
高达-逆袭的夏亚 2CD
高达 0079 OVA 版 9CD
高达 0079TV 版 16CD
MS08 小队电影版 1CD
A 高达 7CD
SD 高达 G 世纪 CG 1CD
V 高达 TV 版 17CD
MS08 小队米兰传说 1CD
兰色高达 1CD
高达 0083 剧场版 2CD
伊甸少年 5CD
不可思议游戏 TV 版 19CD
不可思议游戏剧场版 2CD
宇宙战舰大和号 6CD
饿狼传说剧场版 4CD
橙路剧场版 2CD
橙路 TV 版 24CD
橙路-想回到那一天 1CD
大运动会 6CD
暗黑破坏神 3CD
天空之城 2CD
怪医秦博士 3CD
怪医秦博士黑暗医生 1CD
DNA2 5CD
97 拳皇攻略 2CD
钢铁天使 5CD
97 城市猎人天才犯罪教授 2CD
城市猎人-爱与宿命连发枪 2CD
城市猎人-百万美金阴谋 1CD
城市猎人-海湾城市之战 2CD
城市猎人-便衣女刑警 2CD
99 城市猎人 2CD
樱花大战 2CD
碧奇魂 1CD
碧奇魂 2-兰色种子 13CD
万能文化猫娘 6CD
幽游白书剧场版 2CD
幽游白书 TV 版 38CD
电影少女 3CD
X 战记 2CD
卒业 4CD
卒业-圣罗 V 1CD
梦幻街少女 2CD
风魔小次郎 3CD

真孔雀王
孔雀王 2 3CD
圣子剑 BOY 12CD
天地无用 TV 版 8CD
天地无用剧场版 2CD
新天地无用 TV 9CD
天地无用完结篇 2CD
天地无用外传砂砂美 9CD
超时空要塞-可有记起爱 2CD
超时空要塞加强版 4CD
超时空要塞 2 代 3CD
超时空要塞 TV 版 12CD
超时空-尼古斯军团 1CD
超时空-吸血鬼子兵 1CD
超时空要塞歌集 1CD
超时空要塞 D7 4CD
超时空国要塞 D7 电影版 1CD
龙珠 Z 之冥界超激战 1CD
龙珠 Z 银河最强战士 1CD
龙猫 2CD
幽游白书(电影版) 1CD
百变狸猫 2CD
圣传之双城炎雷版 2CD
我的爱神-女神事务 3CD
我的爱神 Q 版(幸运女神) 6CD
风之谷 2CD
3×3 只眼(一) 4CD
3×3 只眼-圣魔传说(二) 3CD
霸王大系之龙骑士战士 6CD
魔法提琴手 1CD
魔女宅急便 2CD
魔剑美神 2CD
魔剑美神秀逗魔道士 3CD
新秀逗魔道士 9CD
阿尔斯兰 4CD
相聚一刻 32CD
相聚一刻鬼番外篇 1CD
新世纪福音战士 TV 版 13CD
新世纪剧场版 2CD
新世纪完结篇 2CD
超魔神英雄传 4CD
浪客剑心特别版 1CD
浪客剑心 TV 版 26CD
浪客剑心剧场版-天空镇魂歌 2CD
浪客剑心追忆版 4CD
罗得岛战记 6CD
新罗德岛战记 9CD
宫崎骏歌集 MTV 精选 1CD
攻壳机动队 2CD
攻壳机动队 M66 1CD
绀碧之舰队 2CD
少女革命 13CD
天空战记 3CD
北斗之拳(剧场版) 2CD
强殖装甲 3CD
口袋怪物(宠物小精灵) 16CD
宠物小精灵剧场版 2CD
宠物小精灵-爆诞 2CD

铁拳(故事片) 2CD
铁拳 2 2CD
王立宇宙军 2CD
银河英雄传说剧场版 2CD
银河英雄传说 TV 版 55CD
银英外传-星之海洋 1CD
银英外传-污名 2CD
银英-朝之歌,夜之梦 2CD
银英外传-白银之谷 2CD
银英外传-黄金之翼 1CD
银英外传-英雄传说 2CD
银英传-战国群雄 TV 版 18CD
吸血姬美夕 2CD
新吸血姬美夕 12CD
统梦 1CD
侍魂-破天降魔之章 1CD
侍魂 2 2CD
下级生 2CD
同级生 2 5CD
同级生 2 续 2CD
樱通信 6CD
猫眼 4CD
宇宙骑士 1 16CD
宇宙骑士 3CD
真女神转生 2CD
转校生 2CD
幽灵公主 2CD
圣斗士-真红少年 2CD
圣斗士-最终战士 1CD
圣斗士-黄金苹果 1CD
圣斗士-海皇篇 5CD
圣斗士 TV 版 25CD
圣斗士-BTX 9CD
圣斗士-北欧篇 9CD
圣斗士-神与神之激战 1CD
心跳回忆 MTV 1CD
金田一少年事件 TV 版 13CD
金田一少年剧场版 2CD
岁月童话(回忆的点滴) 2CD
卡通主题歌 MTV 精选 1CD
日本卡通主题歌选 2 1CD
日本卡通主题歌选 3 1CD
生化危机 2 攻略 1CD
魔鬼天使战警 3CD
少女革命 2CD
新樱花大战 1~3 集 3CD
恋爱人生 2CD
女神候补生 6CD
魔法少女诞生 2CD
学园侦探团 16CD
爆笑吸血鬼 3CD
愿望之翼 3CD
听到涛声 1CD
太空 8 代 CG 动画 1CD
青之六号 4CD
五星物语 1CD
樱花之花组 2CD
鬼神童子 ZENKI 2CD

萤火虫之墓 2CD
精灵使 1CD
杀人课(烈焰) 2CD
彼男彼女的故事 13CD
世界末日 2CD
饿煞罗鬼 3CD
特搜机动队 3CD
冒险少女娜汀亚 2CD
GS 美神-极乐大决战 1CD
GS 美神 TV 版 15CD
真三一万能侠 7CD
魔术士(奥梵) 9CD
力古斯 5 托宇宙战记 6CD
VISITOR(访问者)3 维 3CD
EAT-MAN(食人、铁男) 6CD
海贼王 1CD
魔装机神 7CD
宇宙海贼之莱茵黄金 3CD
光明战士-阿基拉 2CD
重战机 2CD
街霸 2 代 2CD
街霸 V 2CD
街霸 TV 版 14CD
棒球英豪-大学物语 2CD
圣水奇缘 2CD
绝爱 1CD
东京巴比伦 1CD
光明战士-阿基拉 2CD
重战机 2CD
街霸 2 代 2CD
街霸 V 2CD
街霸 TV 版 14CD
棒球英豪-大学物语 2CD
圣水奇缘 2CD
绝爱 1CD
东京巴比伦 1CD
走向心灵(TO HEART) 1CD
*快杰蒸气探团 1CD
银河少女警察 1CD
铃声 LAIN 5CD
新世纪龙之子登场 6CD
地狱先生之神帚 1CD
地狱先生恐怖新学期 1CD
地狱老师 TV 版 14CD
柯南-连续两大杀人事件 2CD
柯南-引爆摩天大楼 2CD
柯南-黑暗组织的女子 2CD
柯南-14 番目之标的 2CD
柯南 TV 版 14CD
柯南-世纪末的魔术士 2CD
柯南-青山刚黑短篇集 1CD
星界之纹章 4CD
爆炎剧场版 2CD
琥珀之追击剧场版 1CD
风之名仅 2CD
勇者斗恶龙 10CD
天域奇兵 2CD
樱花大战 TV 版 5CD

麻未之部屋 2CD
机动战舰 13CD
机动战舰剧场版 2CD
心跳的回忆动画版 2CD
影技 2CD
火魁子传 6CD
GTO 动画版 12CD
恋爱候补生 1CD
剑风传奇-铬印战士 13CD
水晶国传说 2CD
水晶国传说 OVA 3CD
学校的幽灵 6CD
青空少女队 2CD
烈火之炎 14CD
青涩宝贝 12CD
枪神 13CD
八云立 1CD
伤追人 5CD
梦幻骑士-龙之宝玉 5CD
魔法阵都市 TV 版 11CD
光之帆 2CD
课本没教的事 2CD
恶魔战士 4CD
飞越颠峰 3CD
眼镜蛇(哥布拉) 2CD
七都市物语 1CD
逮捕令 4CD
逮捕令剧场版 2CD
阳光普照 1CD
兽兵卫忍风帖 2CD
美少女杀手 2CD
六神合体 2CD
巴别一世一死神大决战 4CD
地狱侦探团(白色猎人) 9CD
人鱼之伤 1CD
焱之记忆 2CD
午夜之眼 2CD
恶男杰特 9CD
星方天使 6CD
能量宝石 1CD
神秘的世界 4CD
钢铁新世纪 4CD
女恶魔人 3CD
新吹波罗危机 7CD
飞龙战士 1CD
守护月天 11CD
艾狄龙 7CD
史巴斯 1-2-3 2CD
高智能方程式 2CD
BATTLE MAMIN
最游记 1CD
灵魂力量 9CD
超神姬 1CD
迷宫物语 1CD
宙夜省目 1CD
课长王子 1CD
99 拳皇 1CD
魔影紫光 1CD

妖精战士 3CD
地裂 1CD
机器人保卫战 2CD
库洛魔法使 12CD
库洛魔法使剧场版 12CD
生化危机 3 恐龙危机 CG 选 1CD
宝魔猎人 3CD
秘警探险 4CD
花样男子 1CD
流星花园 18CD
老人与 Z 2CD
机动警察诞生剧场版 3CD
我是大哥大 6CD
网络战士 3CD
神秘机械女神 3CD
足球小将 5CD
沙罗曼蛇 2CD
装甲骑兵 3CD
刻之大地 3CD
恋爱世纪剧场版-万有引力 2CD
闪电霹雳车 4CD
梦中相会 3CD
海底娇娃-蓝华 3CD
通灵公主 6CD
思春美少女-合体机械人 2CD
恐怖庞物店 2CD
勇者王 17CD
武神传说 3CD
众神之人香 1CD
电脑刑事档案 3CD
意乱情迷 1CD
神剑传 2CD
网中之鱼 1CD
龙骑士 4CD
亚里安 2CD
时空转抄 6CD
变色龙 3CD
乱马 1/2 2CD
快乐的方程式 1CD
天空之女斯嘉科尼 13CD
寒前线 1CD
刀魂 2CD
车神传说 2CD
战国魔神 13CD
圣露火纳斯女学院 2CD
异次元世界 6CD
透逗魔道士 2CD
猎人 3CD
消防员的故事 1CD
钓鱼武状元 9CD
天使禁猎区 1CD
奥美帝 2CD
A 计划 1CD
街霸 OVA 2CD

## 日本卡通电玩音乐 CD 大集合(注:1 个编号是 1 张,10 元/张)

黄金动画系列:
GGG-001 超时空要塞 7-实况演唱会
GGG-002 超时空要塞 7 ACOUSTIC FIRE
GGG-003 攻壳机动队
GGG-004 DRAGON BALL 七龙珠最强之道
GGG-005 日本卡通主题歌集
GGG-006-008 银河英雄传第三期(3CD)
GGG-009-010 DRAGON BALL Z 七龙珠(2CD)
GGG-011 天空战记原声带 VOL.1
GGG-012 新世纪福音战士特别纪念版
GGG-013 新古灵精怪(橙路)钢琴演奏集
GGG-014 魔法骑士歌唱精选集
GGG-015 逮捕令 TV 版原声
GGG-016 机动战舰原声集
GGG-017 神秘之世界音乐篇 1
GGG-018 神秘之世界交响组曲
GGG-019 天空战记原声带 VOL.2
GGG-020 天空战记原声带 VOL.3
GGG-021 神秘之世界交响组
GGG-022 97 卡通主题歌精选集 VOL1
GGG-023 97 城市猎人主题歌集
GGG-024 金田一少年之事件薄原声集
GGG-025 闪电霹雳车 SAGA 原声合辑 3
GGG-026 闪电霹雳车 SAGA 原声合辑 4
GGG-027 神秘之世界 2
GGG-028 新世纪福音战士剧场版 DEATH 篇
GGG-029 梦幻游戏歌唱总动员
GGG-030 97 卡通主题歌精选 2
GGG-031 97 卡通主题歌精选集 VOL.1
GGG-032 新天地无用音乐篇 VOL.1
GGG-033 天地无用剧场版
GGG-034 神剑闯江湖原声合集
GGG-035 神剑闯江湖未收录集
GGG-036 魔法公主电影原声集
GGG-037 97 女神事务所-单曲精选
GGG-038 97 卡通主题歌精选
GGG-039 电影少女-原声集
GGG-040 电影少女-印象集
GGG-041 美少女战士 R
GGG-042 美少女战士 S-音乐精选
GGG-043 新世纪 EVA 剧场版-真心对你
GGG-044 新天地无用-音乐篇 2
GGG-045 名侦探柯南-主题歌集
GGG-046 梦幻游戏第二部 VOL.1
GGG-047 梦幻游戏第二部 VOL.2
GGG-048 新世纪 EVA-RERAIN
GGG-050 闪电霹雳车 SAGA /精选集
GGG-051 中魔法骑士 OVA 原声集
GGG-052-053 新世纪 EVA-交响乐
GGG-054 超时空要塞 7 /OVA 原声集
GGG-055 超时空要塞 7 98 单曲精选
GGG-056 超时空要塞 7 /EN3LISH
GGG-057 机械女神主题歌集
GGG-058 神剑闯江湖原声合集 4
GGG-059-060 非常偶像 KEY /主题歌集
GGG-061 吸血姬美夕 TV 版主题歌
GGG-062 下级生 /MELODY
GGG-063 梦幻游戏第二部音盘体系统 3

GGG-064 神剑闯江湖 /主题歌大集合
GGG-065 偶像防卫队 /歌唱大集合
GGG-066 98 日本卡通票选排行榜 VOL.1
GGG-067-070 女神事务所卡拉 OK 大全集(2CD)
GGG-071 沉默之舰队原声集
GGG-072 名侦探柯南主题歌集 2
GGG-073 天空战记
GGG-074 魔法骑士 /OVA VOL.I
GGG-075 万能文化猫娘 TV 版歌唱集 1
GGG-076 万能文化猫娘 TV 版歌唱集 2
GGG-077 幽游白书歌唱大集合
GGG-078 宫崎峻作品精华集 VOL.1
GGG-079 宫崎峻作品精华集 VOL.2
GGG-080 北斗神拳主题歌集
GGG-081 新机动战记 /OVA 主题歌集
GGG-082 机械女神主题歌集 VOL.2
GGG-083 神剑闯江湖维新志士镇魂歌
GGG-084 魔法少女歌唱大集合
GGG-085 宫崎峻作品精华集 VOL.3
GGG-087 MAZE*爆热时空剧场
GGG-088 梦幻游戏第二部音般体系 4
GGG-089 98 年票选排行榜 VOL.2
GGG-090 少女革命 /绝对进化革命前夜
GGG-093 罗德岛战记 TV 版英雄骑士
GGG-094 魔法阵都市 TV 版主题歌集
GGG-095 魔法公主交响组曲
GGG-096 魔法英雄传单曲精选集
GGG-097 神剑闯江湖 /歌唱集 VOL.2
GGG-098 梦幻游戏 /OVL 歌唱精选集
GGG-099 女神事务所
GGG-100 宝宝日记主题歌集
GGG-142 2000 日本卡通票选排行榜 1
GGG-143 名侦探柯南单曲大集合
GGG-144 彼男彼女的故事
GGG-147 2000 日本卡通票选排行榜 2

**黄金卡通系列:**
GA-001 灌篮高手 TV 版歌曲大全集
GA-002 灌篮高手 95 电影版
GA-003 女神事务所歌唱大全集
GA-004 福星小子 TV 版大全集
GA-005 福星小子剧场版大全集
GA-006 相聚一刻 TV 版主题歌大全集
GA-009 蜡笔小新精选集 2
GA-010 相聚一刻剧场版大全集
GA-012 超时空要塞加强版原声带 2
GA-013 幽游白书 SUPER COVERS
GA-014 美少女战士精选集 1
GA-015 美少女战士精选集 2
GA-016 乱马 1/2 精选合集 VOL.1
GA-017 乱马 1/2 精选合集 VOL.2
GA-017 GA-018 魔法骑士 SONG BOOK
GA-019 魔法骑士主题歌集
GA-020 闪电霹雳车主题歌集
GA-021 闪电霹雳车歌唱精选集 1
GA-022 闪电霹雳车歌唱精选集 2
GA-023 闪电霹雳车 TV 版主题歌集
GA-024 闪电霹雳车 TV 版 BGM 集
GA-025 城市小飞女
GA-027 日本畅销卡通主题歌大全集 2

GA-028 天空战记主题歌精选集
GA-029 古灵精怪(橙路)主题歌集
GA-030 古灵精怪(橙路)单曲精选集
GA-031 乱马 1/2DOCD 精选合集
GA-032 乱马 1/2 音乐的铁人
GA-033 幽游白书 SUPER COVERS
GA-034 魔法骑士原声精选合集
GA-035 逮捕令原声精选合集
GA-036 SECOND IRE
GA-037 超时空加强版 FOR FANS ONLY
GA-038 不思议游戏单曲精选集
GA-039 城市猎人精选合集
GA-042 城市猎人特别版电影原声带
GA-043 古灵精怪(橙路)原声带
GA-044 攻壳机动队电影原声带
GA-045 魔法骑士 SANGBOOK2
GA-046 圣斗士星矢精选合集
GA-047 银河英雄传说精选合集
GA-048 罗德岛战记精选合集
GA-049 新吸血美姬精选合集
GA-051 樱桃小丸子原声精选
GA-052 久石让作品精选合集
GA-053 电视卡通主题歌总动员 1
GA-054 电视卡通主题歌总动员 2
GA-055 七龙珠 Z 18 1/2 特别篇
GA-056 圣斗士星矢 1996 歌唱精选集
GA-057 新机动战记 W VOL.3
GA-058 泡泡糖危机精选合集
GA-059 灌篮高手主题歌插曲总动员
GA-060 不可思议游戏-青龙逆袭篇
GA-061 美少女战士主题歌精选集
GA-062 新机动战记 VOL.1
GA-063 新机动战记 VOL.2
GA-064 新世纪 EVA VOL.1
GA-065 新世纪 EVA VOL.2
GA-066 天地无用剧场版 IN LOVE
GA-067 超时空 TV 版主题歌插曲总集
GA-068 96 年日本卡通主题歌总集 1
GA-070 新机动战记 W VOL.4
GA-071 新 VA VOL.3
GA-072 96 日本卡通主题歌曲总动员 2
GA-073 96 日本卡通主题歌总集 1
GA-074 电视卡通主题歌精华总动员 3
GA-075 神剑闯江湖原声合集 1
GA-076 神剑闯港湖歌唱集
GA-078 鬼神童子 ZENKL 歌唱精选集 2
GA-079 闪电霹雳车 SAGA 原声合集
GA-080 三国志-英雄的黎明原声合集
GA-081 三国志-长江的燃烧原声合集
GA-082 96 年日本卡通主题歌总动员 4
GA-083 天地无用 IN LIVW96 巡回演出
GA-084 X 原声合集
GA-085 96 主题歌票选排行榜
GA-086 秀逗魔道士主题歌精选 1
GA-087 秀逗魔道士主题歌精选 2
GA-088 新古灵精怪(橙路)映像纪念集
GA-089 美少女战士主题歌精华集
GA-090 机动战士 MS08 小队
GA-092 闪电霹雳车 SAGA 原声合集 2

GA-093-094 闪电霹雳车主题歌选 2CD
GA-095 天地无用鬼之圣诞节之夜
GA-096 美少女战士圣诞节
GA-097 幽游白书交响乐曲精选集 2
GA-098 神剑闯江湖原声合集 2
GA-099 新古灵精怪(橙路)主题歌集

**电玩天地系列:**
A&G-001 樱花大战
A&G-002 侍魂 4 天草降临
A&G-003-005 纯爱手札电玩精选 2
A&G-006 纯爱手札歌曲精华篇 3
A&G-007-010 太空战士 7 代(4 片套装)
A&G-011 新级机器人大战
A&G-012 纯爱手札-藤崎诗织
A&G-013 纯爱手札-原声集 4
A&G-014-015 樱大战蒸气蓄音馆
A&G-016 纯爱手札 MIDI 音乐集 1
A&G-017 纯爱手札 MIDI 音乐集 2
A&G-018-019 纯爱手札歌曲精华 4
A&G-020-021 97 格斗天王
A&G-022 电玩音乐精选合集
A&G-023 超级机器人大战
A&G-024 樱花大战之实况录音盘
A&G-025 超 级机器人大战 F 原声集
A&G-026-027 太空战士外传
A&G-028-030 复活邪神外传
A&G-031 太空战士 7-重赛版
A&G-032 青涩之恋夏季实况演唱会
A&G-033-034 异域神兵原声集
A&G-035 攻壳机动队 PS 版原声集
A&G-036 侍魂 /NERGERQ 64 原声集
A&G-037 樱花大战 2 歌谣全集
A&G-038-039 寄生虫都市原声集
A&G-040 双界仪原声集
A&G-041 超级机器人大战 完结篇
A&G-042-043 樱花大战蒸气蓄音馆
A&G-044-045 超 级机器人大战歌集

**电玩音乐系列:**
GAME-001 勇者斗恶龙 1
GAME-002 勇者斗恶龙 2
GAME-003 太空战士 1.2
GAME-007 太空战士 5
GAME-008-009 太空战士 6(1-2DISC)
GAME-011 太空战士 6 完结篇
GAME-025-026 勇者斗恶龙 V 交响曲
GAME-108-110 圣剑传说 3
GAME-139-140 勇者斗恶龙 6
GAME-143 伊苏 V
GAME-147 纯爱手札 3
GAME-149-150 纯爱手札歌曲精华 2
GAME-153-154 纯爱手札 /电玩精选
GAME-182-183 99 格斗天王原声集
GM-108-111 太空战士八
GM-132 藤崎诗织-风之扉
GAME-144 超级机器人魂歌唱精选集

**日本动画卡通系列:**
SM-036 橙路 LOVING HEART
SM-037 橙路 SINGING HEART
SM-056 橙路 SOUND COLOR3

SM-202 宫崎峻作品精华集
SM-214 罗德岛战记 /吟游诗人记忆
SM-215 超时空要塞
SM-219 宫崎峻的卡通世界
SM-270 太空战士
SM-275-277 超时空 THE COMPLETE
SM-320 幽游白书交响乐曲选
SM-348 诱惑 OVA 主题歌集
SM-350 DNA2
SM-358 逮捕
SM-361 不思议游戏原声带
SM-368 心跳回忆
SM-375-376 95 最新主题歌集
SM-379 妖子 2
SM-381 超时空要塞 VOL.1
SM-382 三只眼-圣魔传说
SM-383 GS 美神原声带
SM-390 超时空要塞 VOL.2
SM-391 超时空要塞 VOL.3
SM-396 快打旋风 TV 版主题歌集
SM-397 灌篮高手 93-96 年主题歌集
SM-398 幽游白书
SM-399 机动战士 V

**声优系列:**
SB-022 声优歌唱大集合
SB-026 高桥洋子新世纪 EVA 礼赞篇
SS-001-005 圣斗士星矢(5CD)
KMA-012 超时空要塞精选
KMA-094 机动战士主题歌集
KMA-140 浪客剑心
JZ-087 古灵精怪(橙路)精选精选
JZ-088 新机动战记精选
JZ-89 幽灵公主(魔法公主)
JZ-090 心跳的回忆精选
JZ-091 幽游白书精选
JZ-092 99 年最新卡通主题歌精选 3
JZ-093 99 最新卡通主题歌精选 2
QSW-1001 生化危机 2 原声集

**长荣公司产品:**

**一番卡通系列:**
61 机动战士钢弹第 08MS 小队]
124 机动武斗传(G-GUNDAM FIGHT ROUNDS)
AB-1049 机动战士钢弹 /单曲史上超级精选
AB-992 相聚一刻主题歌精选集
AB-1063 纯爱手札 OVA 原声集

**朝阳公司产品:**
TCD-68-69 机动战士精选集 1+2
GM-002 纯爱手札 /钢琴选集
GM-146 火魅子传精选
GM-201 太空战士 1-2 /原声全集
KMA-132 电视卡通主题歌 /精选集 T
A&G-133 纯爱手札 2 歌唱总动员
A&G-108 电玩音乐 /大集合 VOL3
S-008 柯南主题典精选
GGG-浪客剑心 /追忆篇
GM-003 纯爱手札 /超越彩虹
GM-144 超级机动战舰 /歌曲精选
GM-202 太空战士 3 /悠悠风之传说
A&G-054 樱花大战 /帝国歌剧团

TOPWAY
科瑞
跳舞毯
诚 招
——省级代理商
我们的承诺:
■ 产品质量通过国家技术监督局检测
■ 可靠的售后服务
■ 领先的技术优势，不断推出新产品
■ 长期有力的广告支持，辅助开拓市场
我们的要求:
■ 有良好的信誉和丰富的经营管理经验
■ 有较强经济实力，提供一定的资信证明
■ 有经营游戏产品或电脑周边产品经验者优先
PC 键盘口
PC 打印机口
AV盒
方向盘
复读机
PC/PS 电吉它
VGABOX
线材
四分插
近期推出:
电视直播式多款
VCD直播式多款
深圳宝安中瑞电器公司销售部
电话：0755-7811342 7814809
传真：0755-7814807
E-Mail：sztopway @ asiansources.com
网址：www. asian sources. com/sztopway.co

# DREAMS

WWW.NEWTYPE.COM.CN

**《梦幻总动员》**

较为全面介绍了日本动漫业界，全书196页彩页，64页黑白，定价仅为20.00元。

**《梦幻总动员·续》**

书中有多篇精彩的动漫评论文章，共196页彩页，64页黑白，定价仅为20.00元。

**《梦幻总动员·续2》**

风格综合了前两册的优点，全书196页彩页，64页黑白，定价仅为20.00元。

自2000年以来，“梦幻总动员”以系列的形式推出，每月一册。64页彩页，64页黑白，自第3册开始附赠动画VCD及大幅海报。

“梦幻总动员”1、2售价为12.50元。自第3册起，每本售价为15.00元。

现以上书目只余少量存货，有意邮购的朋友请尽速与邮购部联系。

# 欢迎邮购！

邮购地址：北京清河邮局062信箱

邮编：100085

## 谨以此网站献给喜爱动漫画、电子游戏与电脑游戏的朋友们！

www.newtype.com.cn是北京万科惠文化发展有限公司主办并制作的大型网络社区，目前内容以电子游戏与动漫画为主，在国内同类网站中享有极高的知名度。自2000年6月改版以来，该网站进一步丰富了其各方面的内容，不仅将近几年来在国内动漫画评论方面较为杰出的文章收录在内，而且正陆续整理并建立一个更为完整、更为系统的动漫资料库。newtype最新推出的搜索引擎深受广大网友欢迎，在这里不仅可以搜索自己最感兴趣的网站，同时还可对其进行投票，并将自己所制作的主页加以推广和宣传。

总而言之，newtype正在不懈地进行努力，争取成为所有动漫游戏爱好者的朋友。

WWW.NEWTYPE.COM.CN

**不知道从什么时候起……**

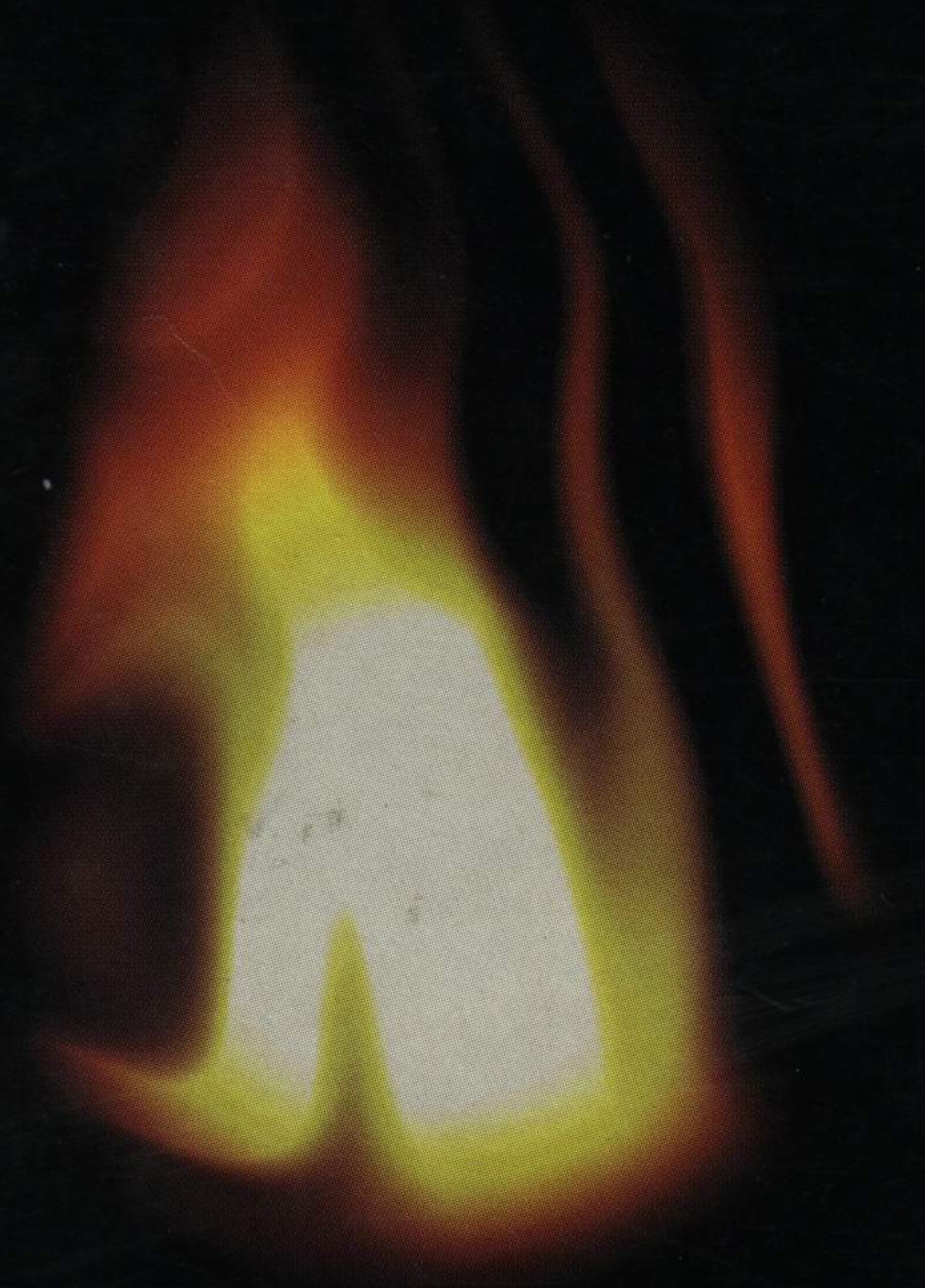
谨以此网站献给喜爱动漫、游戏的朋友

# WWW.NEWTYPE.COM.CN

NEWTYPE 网络社区

©北京万科惠文化发展有限公司

**电子游戏与电脑游戏**



ISSN 1005 250X

07

9 771005 250004

鸣谢：北京网易公司

■统一刊号：ISSN1005－250X / CN46－1039/G3　■定价：7.90 元